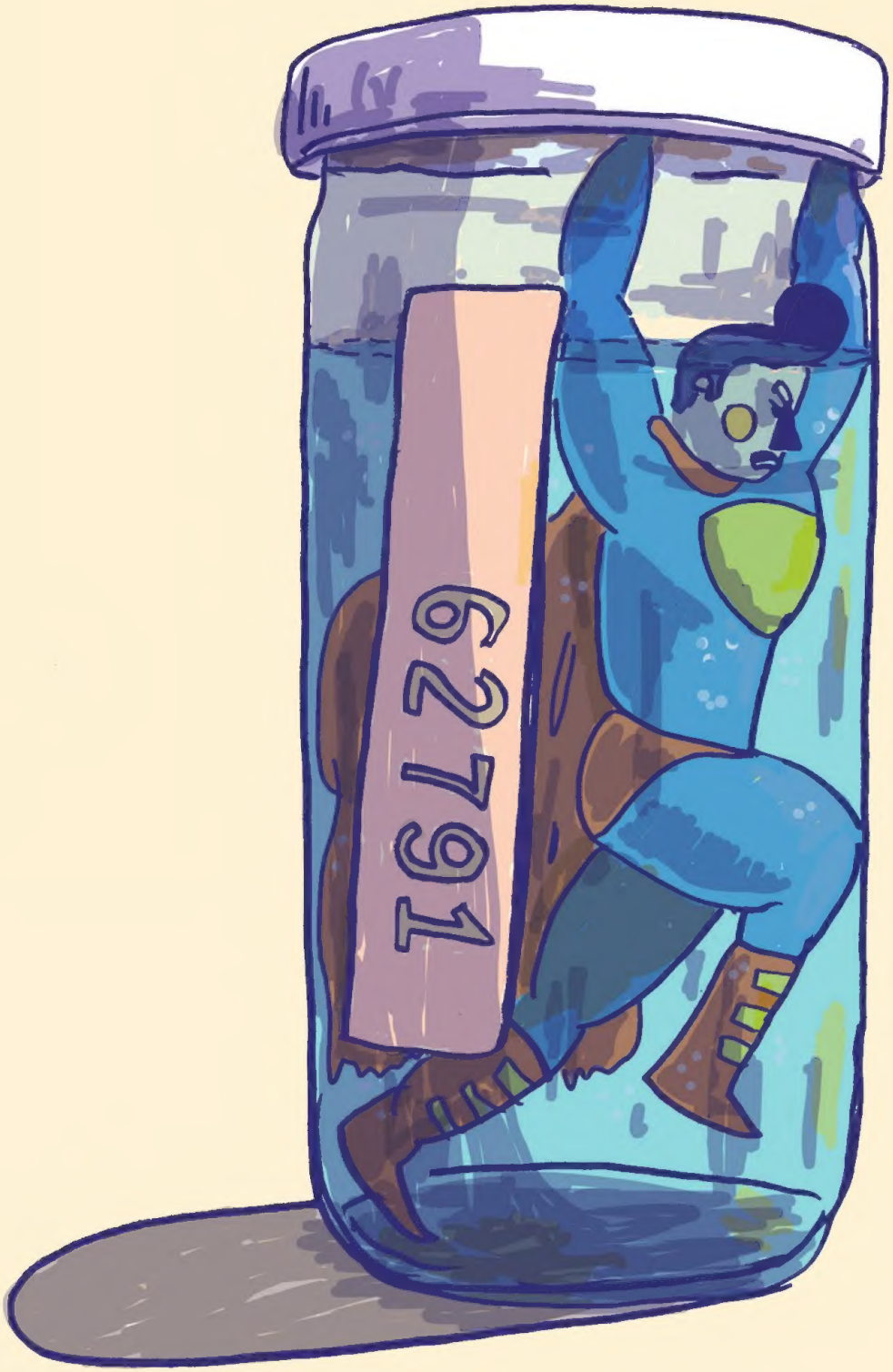
CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

#2.5



Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Yanine Esquivel
Julia Ingold
Gerrit Lungershausen
Susanne Schwertfeger
Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Yanine Esquivel
Constanze Groth
Jana Hanekamp
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Gerrit Lungershausen
Marie-Luise Meier
Susanne Schwertfeger
Lukas Städing
Dennis Wegner
Rosa Wohlers
Nikolas Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel
Marie-Luise Meier

Cover

Gregor Hinz (Ausgabe #2.5)
Matthias Latza (ComicKontext)

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

1 Über diese Ausgabe
Die Herausgeber_innen

Aufsätze

ComicKontext

3 Wo sich Asterix und die Kleine Hexe begegnen
Untertitel
Stefanie Jakobi, Philipp Schmerheim

5 Wie man eine Online-Rezension über Comics schreibt
Ein Werkstattbericht
Susanne Wegner

Rezensionen

Sonderbereich

Unflattening (Sousanis) 11

Fachliteratur

Considering Watchmen. Poetics, Property, Politics (Hoberek) 20 – *Graphisches Erzählen von Adoleszenz* (Giesa) 23 – *The Graphic Novel. An Introduction* (Baetens & Frey) 26 – *Superheroes! Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture* (Maslon & Kantor) 30

Comics

Thor. Gott des Donners #3: Der Verfluchte & #4: Die letzten Tage von Midgard (Aaron, Klein, Ribic et al.) 33 – *Gung Ho #1: Schwarze Schafe* (von Eckartsberg & von Kummant) 36 – *Partyspass mit Kant* (Mahler) 41 – *Scotland Yard* (Dobbs & Perger) 44 – *Rabbids #5: La vie en rose* (Thitaume, Pujol & Mistablatte) 47

Über diese Ausgabe

Auch 2016 reißt das Interesse am Medium Comic nicht ab. Die Zahl der Veröffentlichungen steigt nach wie vor an, wobei kleine Verlage zunehmend den etablierten Häusern das Feld streitig machen. Der Trend zur Graphic Novel, den Monika Schmitz-Emans für CLOSURE bereits in Ausgabe #2 unter die Lupe nahm, scheint ungebrochen. Die Leser_in darf sich über eine reichhaltige Auswahl an Comics aller Genres freuen, muss aber fürchten, angesichts der Vielzahl der Neuerscheinungen den Überblick zu verlieren. Daher liegt nun mit CLOSURE #2.5 die erste Halbjahresausgabe vor, welche sich auf Rezensionen konzentriert.

In unserer Rubrik *ComicKontext* geht es aber zunächst um die Vermittlung von Comics und ihren Einsatz in der Didaktik. Hierzu stellen Stefanie Jakobi und Philipp Schmerheim (Bremen) die Plattform *KinderundJugendmedien.de* vor, auf der sich wissenschaftliche und pädagogische Angebote zu kinderorientierten Comics finden lassen. Sie rufen gleichzeitig alle Interessierten zur Mitarbeit an der öffentlich verfügbaren Plattform auf, um deren Comicbereich weiter zu stärken.

Susanne Wegner (Eichstätt-Ingolstadt) liefert einen »Werkstattbericht« über die Praxis des Rezensierens ab. Sie erläutert, was bei der Comicrezension zu beachten ist und gibt angesichts mehrerer Beispiele aus CLOSURE #1 einen Einblick in die Besonderheiten der Form. Ihre lesenswerte Manöverkritik macht Lust aufs Schreiben – und wir kommen natürlich an dieser Stelle nicht umhin zu betonen, dass CLOSURE gut verfasste Rezensionen immer gerne entgegen nimmt.

Wie für CLOSURE üblich, behandeln die Rezensionen sowohl Fachliteratur als auch Comics. Mit *Unflattening* legt Nick Sousanis einen Text vor, der sich mit Fug und Recht um beide Kategorien bewerben könnte: Eine Dissertation über Comics – verfasst in Form eines Comics. Ein durchaus kontroverses Plädoyer für eine Doppel- und Mehrfachperspektive, das den Comic zum Ausweg aus dem ›Flachland‹ erstarrter Sichtweisen erhebt. »Ein einzelner Gedankengang ist eine Falle« (36), stellt Sousanis fest: Daher haben wir gleich drei Autor_innen zur Diskussion gebeten. Monika Pietrzak-Franger (Hamburg), Stephan Packard (Freiburg) und Susanne Schwertfeger (Kiel) diskutieren *Unflattening* in Form einer

Roundtable-Rezension zu dritt und kommen dabei zu durchaus unterschiedlichen Urteilen über das Werk. Der dreifache Blick auf Sousanis' vielfache Blickwinkel zeigt: Das letzte Panel zu den Möglichkeiten und Grenzen des Comic ist noch nicht gezogen.

Was die Fachliteratur betrifft, versucht sich Andrew Hoberek dreißig Jahre nach Erscheinen der ersten Ausgabe an *Revisiting Watchmen* – Martin Flanagan klärt für CLOSURE, ob diese Neuerscheinung dem Klassiker tatsächlich neue Aspekte abringen kann. Um Zeitgenössischeres geht es dagegen in Felix Giesas *Graphisches Erzählen von Adoleszenz*, das sich dem deutschen Comic nach 2000 widmet und welches Philipp Schmerheim kritisch begutachtet hat. Jan Baetens und Hugo Frey legen mit *The Graphic Novel: An Introduction* einen weiteren Bewerber auf den Titel des ›Standardwerkes‹ vor, das die Graphic Novel als gänzlich eigenes Genre auffasst. Stephanie Keunecke erläutert, ob das Buch seinem hohen Anspruch gerecht wird. Und Ullrich Cochanski stellt mit *Superheroes!* ein sehr komplettes ›coffee table book‹ vor.

Marvel Comics' *Thor* existiert seit jeher im Spannungsfeld von Superheldennarrativen einerseits und konkreten mythologischen Bezügen andererseits. Anna Springer untersucht, ob die Serie *Thor: Gott des Donners* diese disparaten Ansprüche unter einen (federgeschmückten) Hut bekommt. Benjamin von Eckartsberg und Thomas von Kummant präsentieren in *Gung Ho* eine untypisch farbenfrohe Postapokalypse ›made in Germany‹, die sich Dorothee Schneider einmal genauer angesehen hat. Kévin Fischer dagegen begibt sich in ungleich fröhlichere Gefilde, wenn die Herren Philosophen in Nicolas Mahlers *Partyspass mit Kant* zum Stelldichein rufen und erklärt, ob die »philosofunnies« das Leben der Feier sind oder sich lieber in der Ecke an ihrem Getränk festhalten. Danach lassen Dobbs und Stéphane Perger Inspektor Lestrade in *Scotland Yard* auf die Jagd nach zwei geflohenen Mördern gehen. Maike Duddek geleitet uns durch dieses »viktorianische Wimmelbild«, das den Leser mit zahlreichen literarischen Verweisen auf die Probe stellt. Zum Schluss dreht die Farbpalette mit *Rabbids – La vie en rose* noch einmal ins Pastellfarbene. Ullrich Cochanski hat das Treiben der niedlichen Saatschädlinge begutachtet und greift angesichts des Gebotenen zur metaphorischen Flinte.

Auch ohne die ewig gleichen Diskussionen um Definition und Validität der Comicforschung neu aufzurollen, bleiben wir mit CLOSURE #2.5 zuversichtlich, dass der kritische Blick sich immer wieder lohnt. Oder, mit Nick Sousanis' *Unflattening* gesprochen: Comics können ein »multidimensionaler Kompass für multidimensionales Denken« sein. In diesem Sinne setzen wir erneut die Segel und lassen uns von unserer Kunst leiten.

Kiel, Mai 2016
Die Herausgeber_innen

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor_innen

Stefanie Jakobi und Philipp Schmerheim (Bremen)

Aufsatztitel

Wo sich Asterix und die Kleine Hexe begegnen. Transmediale Erzählforschung auf *KinderundJugendmedien.de*

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2.5 (2016) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Stefanie Jakobi u. Philipp Schmerheim: Wo sich Asterix und die Kleine Hexe begegnen. Transmediale Erzählforschung auf KinderundJugendmedien.de. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2.5 (2016), S. 3–4.
<http://www.closure.uni-kiel.de/closure2.5/jakobi_schmerheim>. 30.05.2016.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lungershausen, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Jana Hanekamp, Kerstin Howaldt, Julia Ingold, Gerrit Lungershausen, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Wo sich Asterix und die Kleine Hexe begegnen

Transmediale Erzählforschung auf *KinderundJugendmedien.de*

Stefanie Jakobi und Philipp Schmerheim (Bremen)

Das wissenschaftliche Internetportal *KinderundJugendmedien.de* bündelt unter seinem Dach ein Fachlexikon der Kinder- und Jugendmedienforschung, Rezensionen, Bibliografien und andere Recherchemöglichkeiten, sowie einen umfangreichen Nachrichtenbereich. Das Angebot richtet sich an Fachwissenschaftler_innen, Didaktiker_innen, Studierende, Lehrende und Medienvermittler_innen.

Einen besonderen Fokus richten die veröffentlichten Beiträge auf medienübergreifende Phänomene, um so der zunehmenden Tendenz der Kinder- und Jugendmedienforschung hin zu cross- und transmedialen Angeboten gerecht zu werden. Im Bereich des grafischen Erzählens dominieren bisher Beiträge zur Bilderbuchforschung. In Zukunft ist ein Brückenschlag zwischen Bilderbuch- und Comicforschung anvisiert, über den letztere stärker in das Portal eingebunden werden soll.

Den Kern der Plattform bildet das Fachlexikon mit derzeit mehr als 100 Einträgen: Hier werden zum einen literatur- und medienwissenschaftliche Sachbegriffe erläutert, von ›Adaption‹ über ›Bilderbuch‹ bis zum rhetorischen Begriff der ›Synekdoche‹, stets illustriert anhand von Beispielen aus dem Bereich der Kinder- und Jugendmedien, etwa J. K. Rowlings *Harry Potter*, Robert Louis Stevensons *Moral Emblems* oder *Bravo-Girl*-Fotoromanen. Zum anderen gibt es Überblicksbeiträge zu ausgewählten Werken, Autor_innen, Stoffen und Motiven. So untersucht der umfangreiche Artikel zum Motiv ›Sinti und Roma‹ dessen Vorkommen nicht allein im Rahmen der Kinder- und Jugendliteratur, sondern verweist auch auf seine Ausgestaltung im Bilderbuch, im Comic, in der Lyrik, im Theater oder im Kinder- und Jugendfilm. Einträge zu *Puk und Muk* sowie zum *Struwwelpeter* skizzieren die umfangreiche Editionsgeschichte dieser bekannten Bildgeschichten. Ergänzt wird das Fachlexikon durch Überblicksartikel zur Geschichte von Kinder- und Jugendliteratur, -film und -fernsehen.

Im Rezensionsbereich werden klassische und neu erschienene Bücher, Filme, Bilderbücher und aktuelle Forschungsliteratur besprochen, darunter zum Beispiel Rezensionen der jüngsten *Asterix*-Comics oder der filmischen Adaption von John Greens *Das Schicksal ist ein mieser Verräter.*

Weitergeführt wird der medienübergreifende Anspruch des Portals auch im Informationsbereich: Bibliografien zur Forschung in den Bereichen Comic, Bilderbuch, Kinder- und Jugendliteratur, Kinder- und Jugendfilm, Fantastik und Märchen bündeln Grundlagenliteratur und weitere Recherchemöglichkeiten; ein regelmäßig aktualisierter Nachrichten-

bereich verfolgt die Entwicklung der Kinder- und Jugendmedienbranche mit Ankündigungen wichtiger Festivals, Fortbildungen, Messen, Tagungen und Workshops. Hier finden sich neben Kinoneustarts und Interviews mit bekannten Autor_innen wie Susan Kreller, Ursula Poznanski oder Zoran Drvenkar auch Nachrichten, die auf ein eher fachwissenschaftliches Publikum ausgerichtet sind, wie beispielsweise Konferenzankündigungen, Calls for Papers und andere Ausschreibungen. Einen Überblick über ausgewählte akademische und nicht-akademische Institutionen sowie Verlage bieten die Vorstellungstexte in den gleichnamigen Rubriken.

Das Portal, 2012 von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf gegründet, ist institutionell am Fachbereich 10 der Universität Bremen verankert und hat sich mittlerweile zur größten Internetplattform seiner Art im deutschsprachigen Raum entwickelt. Hier – sowie bisher an den Universitäten Düsseldorf, Erfurt, Köln und Oldenburg – ist es auch eng in die universitäre Lehre eingebunden: Die Studierenden, überwiegend angehende Grundschullehrkräfte, nutzen das Portal als Recherchegrundlage und verfassen unter Anleitung der Dozierenden Rezensionen oder (in einzelnen Fällen) umfangreichere Beiträge für dieses. Hier zeigt sich der Anspruch der Plattform, Studierenden nicht allein als Informations- sondern auch als Forschungsplattform zu dienen. In Arbeit sind derzeit Materialien zum wissenschaftlichen Schreiben, die Studierenden die Arbeit an Studien- und Abschlussarbeiten erleichtern sollen.

Der Comic als etablierter und zugleich stetig wachsender Bestandteil der Kinder- und Jugendmedienbranche ist bisher noch unterrepräsentiert. Aus diesem Grund lädt das Team von *KinderundJugendmedien.de* interessierte Comicforscher_innen zum Mitschreiben ein, um diesen Bereich auszubauen. Eine solche Mitarbeit kann dabei zum einen Rezensionsbeiträge umfassen, zum anderen bieten sich aber auch Artikel für das Fachlexikon an, die sich mit Werken, Autor_innen oder wichtigen Termini aus dem Feld der Comicbuchforschung beschäftigen. Aufgrund der im Moment bereits zahlreich vorhandenen Artikel und Rezensionen zum Bilderbuch wären Beiträge, die sich dezidiert mit dem Verhältnis und den Verbindungslinien von Bilderbuch und Comic beschäftigen und den aktuellen Diskurs in diese Richtung mitbestimmen, eine willkommene Ergänzung.

Projekthomepage

http://www.kinderundjugendmedien.de

Kontakt

Dr. Tobias Kurwinkel (tobias.kurwinkel@kinderundjugendmedien.de)
Dr. Philipp Schmerheim (philipp.schmerheim@kinderundjugendmedien.de)

Autorin
Susanne Wegner (Eichstätt-Ingolstadt)

Aufsatztitel
Wie man eine Online-Rezension über Comics schreibt. Ein Werkstattbericht

Journal
Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2.5 (2016) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise
Susanne Wegner: Wie man eine Online-Rezension über Comics schreibt. Ein Werkstattbericht. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2.5 (2016), S. 5–10. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2.5/wegner>. 30.05.2016.

Herausgeber_innen
Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lungershausen, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout
Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Jana Hanekamp, Kerstin Howaldt, Julia Ingold, Gerrit Lungershausen, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung
Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt
Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Wie man eine Online-Rezension über Comics schreibt

Ein Werkstattbericht von Susanne Wegner

Informationen verdichten, Position beziehen und als Erzählung arrangieren. Comics lesen ist eine Sache, darüber zu schreiben, damit sie auch andere gerne lesen, ist eine besondere. Wertvolle Tipps, wie eine kritische Betrachtung gelingen kann.

Wie beginne ich eine Rezension und wie beende ich sie? Wie strukturiere ich den Text? Wie fasse ich meine Ergebnisse knapp zusammen? Und worauf muss ich sonst noch achten? Für die erste Ausgabe von CLOSURE (2014) gab es eine Reihe von Fragen zu beantworten. Susanne Wegner, freie Journalistin und Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Studiengang Journalistik in Eichstätt, bot dem Redaktionsteam dazu einen Workshop an. Innerhalb eines Tages stellte sie Kieler Studierenden und angehenden CLOSURE-Redakteur_innen vor, wie Rezensionen mit einem wissenschaftlichen Anspruch unterhaltsam aufbereitet werden können. Aus dem Journalismus lässt sich einiges lernen.

Was ist eine Rezension?

Wie die wissenschaftliche Rezension basiert die journalistische auf drei Teilen: Darstellung, Einordnung und Bewertung. Sie stellt den Inhalt eines Buches vor, verortet es im öffentlichen Diskurs und reflektiert es kritisch. Auch das methodische Vorgehen ist Journalist_innen und Wissenschaftler_innen gemein: Sie setzen sich zunächst intensiv mit dem Gegenstand und seinem kulturellen Kontext auseinander, ehe sie daraus Schlüsse in Form einer eigenen Interpretation ziehen und diese einer Leserschaft darbieten, um ihr die Einordnung zu erleichtern.

Was im Journalismus hinzukommt: ein ›feuilletonistischer Stil‹. Damit sind sprachliche Darstellungsmittel gemeint, die der Schreiber_in erlauben, sachliche Information mit eigener Meinung und konkretem Nutzwert zu verbinden. Was die wissenschaftliche Kommunikation ausschließt, ist im Journalismus ausdrücklich gewünscht: Subjektivität! Diese spiegelt sich vor allem in einer einfachen, pointierten und unterhaltsamen Sprache wider, die der Deutung Leben einhaucht und so Interesse bei der Leser_in weckt, ohne die Informationsstandards zu verletzen.

Diese feuilletonistische Form der wissenschaftlichen Rezension eignet sich für e-Journals wie CLOSURE, um ein Publikum anzusprechen, das über einen bestimmten akademischen Fachkreis hinausgeht. Durch ihren pointierten Stil erleichtert sie nicht nur

den Zugang, sie bietet eventuell auch Reibungspunkte und »Zeug zum Streit«, wie es der Buchwissenschaftler Georg Jäger ausdrückt.

Mut zur Einfachheit

Für die journalistische Sprache gilt: Sie ist knapp und klar. Das bedeutet: eher kurze Sätze (Richtwert: 20 Wörter), kraftvolle Verben und möglichst wenige Substantivierungen (Wörter, die auf -ung/-keit oder -heit enden). Dazu gehört auch, wichtige Fachbegriffe zu übersetzen, Füllwörter zu streichen und von Anfang an auf den Kern des Textes hinzuarbeiten. Verdichten heißt das Zauberwort: das Wesentliche herausarbeiten, Überflüssiges streichen und auf die eigene Stimme vertrauen. So entsteht ein pointierter Text, der gerne gelesen wird.

Wie anfangen?

Bevor die Autor_in jedoch mit dem Schreiben beginnt, sollte er oder sie genau wissen: Was ist der Kern meiner Rezension? Jeder Text muss einen ›Küchenzuruf‹ haben, um zu funktionieren. Der Begriff geht auf den Stern-Gründer Henri Nannen zurück und umschreibt die Forderung, die zentrale Botschaft des Textes in ein bis zwei Sätzen formulieren und Anderen zurufen zu können, die sich gerade auf einem anderen Wissensstand befinden (oder bildhaft gesehen in einem anderen Raum wie der Küche).

Bewährte Prinzipien

Nachdem der ›Küchenzuruf‹ dabei geholfen hat, die eigenen Gedanken zu strukturieren und zu gewichten, geht es an die eigentliche Textarbeit. Die Rezension besteht im Wesentlichen aus: einem Titel, einem Teaser, einem Haupttext mit eigener Beobachtung und Wertung, einem Bild und einer Bildunterschrift.

Im Internet kommt der Sprache und dem Zusammenspiel dieser Textelemente eine besonders wichtige Rolle zu. Jede Online-Nutzer_in ist anders, allerdings ist Lesen am Bildschirm anstrengender als auf Papier und größeren Ablenkungen ausgesetzt. *Das Rezept* für erfolgreiche Rezensionen gibt es sicherlich nicht, aber eine Reihe von Maßnahmen, die die Aufmerksamkeit der Leser_in einfangen und halten können. Folgende Prinzipien haben sich in der Praxis und auch im Workshop bewährt:

1. Für den Titel gilt: So kurz wie möglich, so lang wie nötig! Die Überschrift gibt den ›Küchenzuruf‹ bzw. die zentrale Aussage des Textes in seiner verdichtetsten Form wieder – verblüffend einfach, spannend und knackig. Erlaubt ist, was beim Spiel mit der Sprache Spaß macht, aber dennoch verständlich ist. Das einfachste und meist erfolgreichste Prinzip ist: Subjekt, Prädikat, Objekt. Anspielungen auf Filmtitel und Zitate können dabei richtungsweisend sein. Es können, müssen aber keine ganzen Sätze sein. Ein Telegrammstil ist möglich, besonders wenn er sich durch Rhythmus äußert wie etwa bei *Monster, Mythen, Mutationen.* Diese Überschrift hat Yanine Esquivel gewählt, als sie Erik Krieks Comic *Vom Jenseits und andere Erzählungen* zu Kurzgeschichten von H. P. Lovecraft rezensierte. Hier zeigt sich, was feuilletonistische Sprache noch sein kann: ein Griff in die rhetorische Trickkiste durch die dreifache Alliteration und den regelmäßig alternierenden Rhythmus (eines vierfachen Trochäus). Ein ein-

faches, aber wirkungsvolles Stilmittel, das mit der Sprachmelodie spielt und dadurch besondere Aufmerksamkeit garantiert.

2. Die Perlen der Rezension schon auf der Startseite präsentieren! Hierfür eignet sich der ›Teaser‹ (›Anreißer‹). Es handelt sich dabei um einen journalistischen Kurztext, der das Interesse der Leser_in für den eigentlichen Text wecken und sie verleiten soll, dem weiterführenden Link zu folgen. Der Teaser greift die Überschrift auf und setzt sie fort – stilistisch wie inhaltlich. Der ›Anreißer‹ ist dabei ebenso kurz und knackig. Er formuliert in maximal drei Sätzen, was die Leser_in im Text zu erwarten hat, ohne zu viel vorwegzunehmen – wie folgender Teaser, der ebenfalls im Workshop entstanden ist:

Ausgefuchst: 12 auf einen Streich!

Rezension von Julia Ingold und Nikolai Ziemer

Zwölf Gesänge, zwölf Zeichnerinnen, zwölf Stile: Das Spring-Magazin erzählt Goethes *Reineke Fuchs* neu. Herausgekommen ist dabei ein Comic, in dem die triebgesteuerten Zeitgenossen Reineke F. und Co skrupellose Macht- und die Künstlerinnen wagemutige Formspielchen treiben. ***Bitte weiterlesen***

Abbildung 1: Überschrift und Teaser zum Comic *Reineke F.*, auf der Startseite von CLOSURE #1.

Julia Ingold und Nikolai Ziemer setzen das Prinzip des ›Anreißers‹ geschickt um. Er besteht aus drei Teilen: Reiz, Thesenkern und Rampe. Schon mit den ersten Worten wird die Leser_in eingefangen und ihr Interesse geweckt (Reiz) – erneut mithilfe einer Alliteration (»Zwölf Gesänge, zwölf Zeichnerinnen, zwölf Stile«). Daraufhin wird der Thesenkern, also die zentrale Aussage formuliert, die bereits mit dem ›Küchenzuruf‹ herausgearbeitet wurde (»Das Spring-Magazin erzählt Goethes *Reineke Fuchs* neu«). Mithilfe der Rampe wird nochmals Spannung erzeugt, indem ein weiterer Hinweis gegeben wird, was die Leser_in in dem Haupttext erwarten kann: »Herausgekommen ist dabei ein Comic, in dem die triebgesteuerten Zeitgenossen […]«

Zudem haben die beiden Autor_innen darauf geachtet, dass Überschrift und Teaser eine Einheit bilden und sich ergänzen. Normalerweise sind Doppelungen mit der Headline zu vermeiden, in diesem Fall ist die Wiederholung der Zahl zwölf jedoch ein spielerisches Element, das sich wie ein roter Faden durch den Comic und durch die Rezension zieht.

3. Den Text zu einer Erzählung arrangieren! Für das Herzstück der Rezension, den eigentlichen Text, gibt es keinen festen Aufbau. Es empfiehlt sich jedoch folgende Reihenfolge: Im ersten Teil wird die Frage beantwortet: Worum geht es? Damit sind vor allem *hard facts* gemeint, also all das, was die Produktion und den Inhalt des Comics betrifft, wie etwa die erzählte Geschichte, die technische Umsetzung und die Hintergründe zur Verfasser_in. Im zweiten Teil geht es um die kritische Betrachtung und das eigene Urteil des Rezensenten. Diese Zweiteilung hat sich bewährt, damit die Leser_innen nicht nur informiert und unterhalten werden, sondern sich auch ein eigenes Urteil über den besprochenen Gegenstand bilden können.

Erzählen heißt in diesem Sinn, Beobachtung und Wertung so zusammenzufügen, dass sie fließend ineinander übergehen. Der erste Teil sollte auf die eigene Interpretation hinführen und jene Informationen liefern, die es braucht, um die eigene Analyse schlüssig darzulegen. Aber nur wer sich traut, Position zu beziehen und seine eigene Meinung zu entwickeln, kann den Text zum ›Leuchten‹ bringen.

4. Mit Schlüsselszenen aus dem Buch arbeiten! Je detaillierter diese beschrieben und interpretiert werden, desto ›leuchtender‹. Es gibt zwei Möglichkeiten, Szenen in die Analyse einzuarbeiten: durch Kontextualisieren oder Symptomatisieren.

Kontextualisieren meint das, was der Autor sieht, mit Kontexten zu kombinieren, also mit dem, was unmittelbar mit dem Comic verwoben ist, aber nicht unmittelbar zu ihm gehört. Symptomatisieren hingegen kombiniert nicht nur solche Kontexte. Ausgehend von einer Schlüsselszene werden größere Zusammenhänge hergestellt und eine These für das Allgemeine gewagt – etwa für das Leben an sich.

5. Die Bildebene nicht vergessen! Nicht nur der Inhalt der Schlüsselszene ist wichtig, sondern auch ihre Ästhetik. In welchem Verhältnis stehen Zeichenstil und Aussage des Autors? Wie wird die Botschaft des Comics durch seine Bilder unterstrichen? Wird gar eine neue Bedeutungsebene eröffnet?

In folgendem Beispiel wird beides versucht: Die Autorinnen kontextualisieren die Hauptfigur des Comics *Skydoll* anhand ihres Aussehens in mehreren Szenen:

Noa muss sich von ihrem Chef, Gott, aufziehen lassen.

Die Funktion der Sky Dolls wird wenig später noch einmal hervorgehoben: Im Schlafzimmer des Missionars Jahu findet Noa eine andere Sky Doll, die reglos auf dem Bett liegt. Mit weit geöffneten Beinen ist sie das Objekt der Begierde schlechthin, Inbegriff männlicher Lust und Symbol dessen, was Noa nicht sein möchte. Stattdessen versucht sie, von einem fremdbestimmten Objekt zu einem selbstbestimmten Individuum zu reifen und diese Gesellschaft, die ihr das Gefühl von Austauschbarkeit gibt, hinter sich zu lassen. Dennoch stehen ihre Rundungen oft im Zentrum der Bilder, wie das Titelcover deutlich macht. Dort ist ihr nackter Oberkörper dem Blick der Betrachter_innen geradezu ausgeliefert. Große, dunkel geschminkte Augen und volle, rosarote Lippen betonen die Weiblichkeit der Puppe. Rosa, das ist die Farbe der Frauen, assoziiert mit der Färbung weiblicher Geschlechtsorgane, Naivität und Hilflosigkeit. Und die Darstellung setzt sich fort: Knappe, enganliegende Kleider als Dresscode der Sky Dolls provozieren unausweichlich antifeministische Vorwürfe. Die Graphic Novel greift diese auf beinahe ironische Weise auf: Waagerechte Stoffbahnen über Brust und Po erinnern an Zensurbalken, die die intimsten Körperstellen verbergen. In den meisten Fällen zumindest: Päpstin Ludowika präsentiert sich noch nackter und lasziver als ihre Gegenspielerin Noa.

Abbildung 2: Auszug aus *Schaulust und Sinnsuche im Plastikparadies*, der Comic *Skydoll* rezensiert von Jenifer Baer und Marie-Luise Meier in CLOSURE #1.

6. Zum Schluss: Der letzte (Ab-)Satz bringt es nochmals auf den Punkt! Er kommt nicht überraschend, sondern ergibt sich aus den vorherigen Schritten und Aussagen. So kann etwa am Ende die Kontextualisierung bzw. Symptomatisierung auf eine griffige Formel gebracht und mit einer Leseempfehlung verknüpft werden. Um beim Beispiel *Skydoll* zu bleiben: Für die Autorinnen gibt der Comic keine Deutung vor, vielmehr ist das »freudvolle Durcheinander der Lesarten« das, was das Buch auszeichnet. Das Symptomatisieren wird damit dem Publikum überlassen:

> Hinsichtlich Handlung und Inszenierung weist der Comic innerhalb des Science-Fiction-Genres einige Innovationen auf. Nur selten wurde eine von Medien regierte Welt bisher so farbenfroh dargestellt, wenngleich *Sky Doll* in einigen Punkten ein widersprüchliches Bild vermittelt. Die klar angeordneten Panels täuschen Ordnung vor, doch in Noas Welt regiert das Chaos. Ratten fungieren als Heilsbringer, eine halbnackte Päpstin predigt falsche Wunder, und ein hübsches Püppchen, das seine Bestimmung sucht, muss mit Hilfe eines Schlüssels alle dreiunddreißig Stunden von einem Mann aufgezogen werden. ›Die‹ Deutung sucht man vergebens: Statt ihrer offenbaren die vielfältigen Teilstücke durch ihren gesellschaftlichen und künstlerischen Gehalt ein freudvolles Durcheinander der Lesarten.

Abbildung 3: Auszug aus *Schaulust und Sinnsuche im Plastikparadies*, der Comic *Skydoll* rezensiert von Jenifer Baer und Marie-Luise Meier in CLOSURE #1.

Der letzte Abschnitt eignet sich auch, um über den Comic hinauszuweisen, wie es drei Autoren des Workshops am Beispiel *Infinity* gemacht haben. Sie geben am Ende einen Lektürerat und gehen vom Comic zu den Filmen über:

> Überliest man aber alle irritierenden Begriffe und Namen und konzentriert sich zunächst auf den Kern der Story, lässt sich viel schneller ein Zugang zum Marvel-Event finden, und spätestens nach dem zweiten Lesen haben auch Neueinsteiger_innen das Wichtigste verstanden. Ob man sich nun alle *Infinity* betreffenden Marvel-Hefte kauft, hängt davon ab, wie sehr man sich von den Bösen begeistern lässt. Wer bei den Kinofilmen bleibt und die Comics liegen lässt, sollte zumindest beachten, dass Thanos in einer versteckten Szene im Abspann des AVENGERS-Films zu sehen ist und wohl bald auch hier seine Finger im Spiel haben wird.

Abbildung 4: Auszug aus *Ein neuer Superhelden-Blockbuster* zum Marvel-Comic *Infinity* rezensiert von Florian Schulz, Lukas Städing und Simon Wecker in CLOSURE #1.

7. Den Text mit weiteren Orientierungshilfen abrunden! Um das Lesen am Bildschirm zu erleichtern, sollte mit Absätzen und Zwischenüberschriften gearbeitet werden. Zwischenüberschriften sind genauso kurz und prägnant wie Überschriften. Sie stehen meist an strategischen Punkten des Textes und eröffnen ein neues Thema. Und bei Absätzen gilt: pro Absatz eine Gedanke.

8. Insgesamt kurz halten! Die Länge ist vom jeweiligen Medium abhängig, CLOSURE etwa hat einen Richtwert von 7.000 Zeichen. Auch beim Überarbeiten kürzerer Texte empfiehlt es sich, zu prüfen, wo weiter verdichtet werden kann – auch an den Stellen, die man als besonders gelungen empfindet. Bei der Überarbeitung hat sich diese journalistische Weisheit als sinnvoll erwiesen: »Kill your Darlings«.

Und nun: selber schreiben!

Um einen letzten Rat zu geben: Die Übung macht's. Am besten gleich zum Lieblings-Comic greifen und ausprobieren. CLOSURE nimmt stets pointierte und klug konzipierte Texte entgegen, die die Anforderungen an eine fundierte, wissenschaftliche Rezension mit einem lebendigen, feuilletonistischen Ton verbinden. Gesucht werden Beiträge, die die Comicforschung einen Schritt weiterbringen und die vielschichtige Welt der Comics für alle Interessierten erfahrbar machen, so dass durch sie hindurch das Leben in einem neuen Licht erscheint.

Zum Weiterlesen

Häusermann, Jörg: Journalistisches Texten. 3. überarbeitete Aufl. Konstanz: UVK Verlag, 2011 [2005].

Jäger, Georg: Von Pflicht und Kür im Rezensionswesen. In: IASLonline (2011) <http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/jaerezen.html>. Letzter Zugriff am 29.2.2016.

Matzen, Nea: Online-Journalismus. Konstanz: UVK Verlag, 2010.

Plöchinger, Sven: Wie Blattmachen online funktioniert, 2011 <http://ploechinger.tumblr.com/post/6262366023/wie-blattmachen-online-funktioniert>. Letzter Zugriff am 6.4.2016.

Porombka, Stephan: Kritiken schreiben. Ein Trainingsbuch. Konstanz: UVK Verlag, 2006.

Entflachung des Denkens

Unflattening – am *Roundtable* rezensiert von Monika Pietrzak-Franger, Stephan Packard und Susanne Schwertfeger

Mit *Unflattening* legt Nick Sousanis nicht nur die erste Qualifikationsschrift in Comicform vor, sondern auch ein Plädoyer für den Comic als Medium der Vieldimensionalität. Die Verknüpfung philosophischer, medienwissenschaftlicher und naturwissenschaftlicher Perspektiven setzt sich große Ziele: Wider eingefahrene Wahrnehmungsmuster offeriert Sousanis »einen Bruch mit der Wahrnehmung und die Mittel, ihn zu überwinden« (25) – samt Hermes' Flügelschuhen in kippenden Panels. Ein Werk über Multiperspektivität braucht den Dialog mehrerer analytischer Perspektiven: In drei Rezensionen mit anschließender Diskussion haben sich die Autor_innen unseres *Roundtable* der Frage gewidmet, ob das innovative Format dem Forschungsgegenstand zuträglich ist.

Comics als neuartiges Denkmedium

(Monika Pietrzak-Franger)

Wollte man die Quintessenz von Nick Sousanis' *Unflattening* in einem Satz zusammenfassen, könnte man den grafischen Roman als Verkörperung der Idee sehen, dass Comics ein neuartiges Denkmedium sind. Grundsätzlich beinhaltet der Roman eine Reihe von (verbalen und visuellen) Argumenten gegen jedes eindimensionale, unreflektierte und standardisierte Denken und Handeln – also gegen *Flatness*. Der Begriff *Flatness* steht hier metaphorisch und beispielhaft für eine fantasiearme Denk- und Handlungsweise, die auf Logophilie und Ikonophobie basiert. Beide erscheinen für die westlichen (Erziehungs-)Systeme charakteristisch. Entgegen dieser Standardisierung propagiert der Roman ein kreatives Agieren, das er in mehreren Metaphern zusammenfasst: parallaktisches Sehen, rhizomatisches Denken, Tanzen, Zeichnen. Der Körper selbst wird bei Sousanis zum Medium, das das Visuelle und Verbale verbindet und uns erlaubt, die Welt mit neuen Augen zu sehen.

Der Roman verfügt zudem über einen Subtext, der in den »Notes« seinen Niederschlag findet. Es geht darin um eindimensionale und einfallslose Formen des Lehrens und Forschens, also um die gängigen Formen der Wissensvermittlung und ihre Einschränkungen. Sousanis' Dissertation unternimmt den Versuch, Wissenschaft und Wissen neu zu strukturieren. Neben Posterpräsentationen, Performance Lectures und Poetry Slams werden Comic-Bücher u. a. durch Sousanis zu neuen Instrumenten der Wissensvermittlung. Diese neuartige Form und auch die darin enthaltenen Postulate wirken einer Standardisierung entgegen und ermutigen zur Emanzipation.

Verbildlicht wird dies in einer Sequenz durch »Marionettenfäden«, die symbolisch unsere Eingebundenheit in die gesellschaftlichen Konventionen verdeutlichen. Diese existierenden Fäden dürfen wir nicht zerschneiden, sondern wir sollten versuchen, diese Einbindung sinnvoll zu nutzen, denn sie erlaubt uns, ständig unser Denken anzupassen und unsere Sichtweisen zu ändern. Dies wird besonders im letzten Kapitel deutlich, und in den sich rhythmisch wiederholenden Motiven – wie dem sich öffnenden Auge, Fußabdrücken, einem Mann in einem Boot, einer Meerjungfrau –, die sich in ihrer ästhetischen Gestaltung stark voneinander unterscheiden und damit eine Vielfalt an möglichen Sichtweisen *in praxi* aufzeigen.

Als eine Dissertation, die die Form des grafischen Erzählens bis hin zu ihren Grenzen austestet, ist das Buch auch eine Art grafisches Gedicht, das in seinem visuellen Rhythmus – durch Wiederholungen, Aneignungen, intermediale Bezüge, etc. – eine Geschichte von der Schönheit einer Metamorphose erzählt: eine Metamorphose, die uns erlaubt, in den im Comic auftauchenden tausenden gleichgesinnten, gleichaussehenden, gleichagierenden Menschen-Robotern auf einmal Individuen zu erkennen, die sich durchaus voneinander unterscheiden, und durch diese *Différance* die Möglichkeit erschaffen, die Welt immer wieder aus neuer Perspektive zu sehen.

Als Forscherin, die Formen breitgefasster Visualität sowohl im alltäglichen Leben als auch in der Lehre und Forschung als unentbehrlich erachtet, muss ich diesem Roman mit Enthusiasmus begegnen: Die ikonotextuelle Virtuosität und die überquellende Begeisterung für »new ways of seeing« sind hier auf jeder Seite spürbar. Wie Sousanis in *Unflattening* habe auch ich in meinen Seminaren beispielsweise John Cleeses skurrilen Gang und die Idee des *Dérive* gebraucht, um meine Studenten davon zu überzeugen, wie sehr unser Habitus vorbestimmt ist und wie sehr er uns einschränkt, ohne dass wir es merken. Jetzt freue ich mich darüber, ihnen dieses Buch vorzulegen, um ihre eigenen Perspektiven bereichern zu können. Mit solchen innovativen Gestaltungen verbindet sich für mich die Hoffnung, dass die in unseren Fachdisziplinen lange vorherrschenden Begrenzungen aufgebrochen werden können.

Gleichwohl habe ich zwei Einwände. Zum einen erscheint der Roman sehr abstrakt und zudem didaktisierend und darin wiederum eingeschränkt: Neben den üblichen Metaphern und der Ermutigung zum Zeichnen, Lesen und Selbstgestalten grafischer Romane, um die Welt anders zu sehen, fehlt es an weiteren Vorschlägen – diese werden erst in den »Notes« konkret. Zum anderen ist das Buch aus der Sicht eines Mannes geschrieben. Grundsätzlich ist dies kein Problem, und es kann dem Autor nun wirklich nicht vorgeworfen werden, dass er aus seiner eigenen Perspektive schreibt, zumal dem Medium ein höherer Drang zur Auto-Narration zugeschrieben wird. Diese Vermittlungshaltung perpetuiert jedoch vieles, was man über *the male gaze* gesagt hat: Während die Tochter und Ehefrau des Erzählers als diejenigen konzipiert werden, die neue Perspektiven eröffnen/fordern, frage ich mich, wieso das Gros der intertextuellen und intermedialen Bezüge vornehmlich männliche Betrachtungsweisen aufzeigt? Haben denn nur Männer einen Anspruch auf einen weltverändernden Perspektivenwechsel?

Susanne Schwertfeger: In der Tat fällt es auf, wenn als universell gültiger Verweis auf ›den Menschen‹ eine männliche Physiognomie herangezogen wird. Neben der in den »Notes« ebenfalls hergeleiteten biografischen Anbindung, spiegeln die dort aufgezählten künstlerischen Inspirationen (157) einmal mehr eben auch das Verhältnis von männlichen zu weiblichen Künstler_innen im vermeintlichen ›Kanon‹ wieder. Sousanis selbst hat die Wahl der männlichen Protagonisten als Auftakt in Gesprächen zur Veröffentlichung thematisiert und dabei auf die tanzende, dezidiert weibliche Figur (59) verwiesen, die er an späterer Stelle als bewusst gesetzten Ausgleich verwendet. Konnte ich die Fließbandmänner gewohnheitsmäßig als ›generisches Maskulinum‹ lesen, erscheint mir die Idee des Weiblichen mit stereotyp langen Haaren und fließendem Kleid als Gegengewicht – ganz im Sinne des Buches – als ›flat‹. Dass dann doch nicht nur Amazone (125) und Tänzerin das Spektrum bestimmen, zeigt sich in einer Variation der Fließbandmenschen: Das Argument, festgefahrene Denkweisen würden unsere Selbstwahrnehmung formen und ehemals zur Vermessung/zum Verständnis der Welt herangezogene Mittel stattdessen nun den Menschen synchronisieren und quantifizieren, wird anhand einer alternierenden Folge von mal männlich, mal weiblich anmutenden Schattenrissen verdeutlicht (108) – und funktioniert im selben eindrucksvollen Maße wie zu Beginn des Comics.

Stephan Packard: I think those are excellent points. The male gaze is indeed pervasive in this book, and that I completely failed to notice this until you pointed it out underscores the problem. I wonder whether it is connected to the larger argument. Even though the book's depicted quest for a broader, emancipated, and more holistic manner of thought and perception is presented as striving for individuality and liberation, there are some aspects of the same attitude that may correlate that holism with a tendency towards universalisation: If we take the broader gaze that is taught or at least demanded by this book to be more encompassing, what does it say about that stance to find all the gazing eyes to be male? Scott McCloud's idea that the cartoon tends towards a generally human face without any individual features, as the latter might bar some readers from identifying with the depicted characters, has famously been criticized in a similar vein: that universal and indistinct human face appeared to be distinctively male and white – though interestingly, not to all readers.

The emphasis and limitation of the didactic stance in the book seems to me to move in a similar direction to my observations on necessary gaps. The book seems strongest to me where it depicts its struggle for a liberated thought and view as ongoing; the – comparatively few – instances where it appears as if the narrator's voice has accomplished this liberation once and forever, or that such a liberated view, rather than the need for it, could be directly taught on *Unflattening*'s pages, are less compelling.

This might be down to the basic distinction of liberation and liberty – or of revolution and the future society it intends.

Perhaps both points taken together can lead us to another question: While Sousanis often depicts the unliberated routine of the limited mind through images of collectivist societies, most of the points he makes towards emancipation are more individual and introspective. Sousanis is concerned with the internalization of limitations; but the externalization of liberation might be equally important, and one might not be possible without the other. So it might be worth asking how wide the societal changes would have to range that could support, or follow from, a changed cognition.

Monika Pietrzak-Franger: I agree with Stephan Packard here that the »externalization of liberation might be equally important«. I also think that the book's attempt to do that is best visible, as he says, in its »struggle for a liberated thought« – yet, these are also the moments that are most precarious. Let's take the relation between words and images again as the main example: to talk about their merger/interrelations/mutual influence, Sousanis has to start with their differentiation that, at least to me, seems both to dichotomize and essentialize both modes of expression. In this the book, at least to some degree, follows/internalizes their dichotomization that it considers characteristic of our culture. Without these two actions, though, it would be difficult to talk about their merger. In other words, the book itself shows how it is part of the internalized cultural limitations and that overcoming them (or being »well-attached«, 135) is a struggle that it attempts to instantiate. So, perhaps sometimes we need to flatten out to be able to unflatten?

Sketching out Analogies

(Stephan Packard)

Nick Sousanis' amazing *Unflattening* is billed by the publisher as an »insurrection against the fixed viewpoint«. Turning to Sousanis' own words, I believe one of the driving ideas might be more succinctly described by his insistence towards the very end that »there are always gaps« (150). For this comic never pretends to completely connect the various antipodes it draws up, but strains against the forces pulling them apart, and develops its beautiful imagery, both graphic and conceptual, from that tension. As ›unflattening‹ becomes an umbrella term for a series of desired transformations and transcendences, it is illustrated by the interlude tale about the marionette who becomes aware of its strings by observing a caterpillar. But the insurrection is always depicted as continuing, never as a revolution triumphant: The puppet, aware of its strings, is still not freed of them; the caterpillar symbolizes a promise, but is not seen to have turned into a butterfly.

In the most immediate sense, the comic unflattens the perception of the art form by achieving not simply *more* depth than some might think possible for comics books – which would return us to a stale argument anyway, that smacks of a previous generation's bile –, but by achieving something *different* or

seeking out an unusual profoundness: A philosophical essay remains rare in this medium even as history, maths, and natural sciences have become more conventional topics for its pages and panels. As with other factual genres, an essay in comics cannot rely upon the long canonized forms of word-image-combination that have attached themselves to narration, where text will become storytelling, dialogue or interior monologue as the images show actors on the story's stage. Not based in such a strong convention, historical or scientific treatises in comics form will sometimes fail to bind words and images together. They then present a traditional scholarly text that covers all of the intended content, and with it a series of images as distant parallel, accompanying the text more or less closely, but only as an afterthought that never adds essentials to its content. Sousanis' art is much too deft and intricate to ever let that happen: Each page, though often disconnected from what came before and what follows, plays not only with illustrations, associations, and variations of the text, but adds other ideas, and it structures the page to place and displace the verbal argument.

On a deeper level, however, the strain of binding word and image together remains, and is welcome. To take one page that I found especially striking as an example: Sousanis discusses how »both binding agent and action, imagination allows us to span gaps in perception« (91). The imagery shows us two hands involved in a complicated cat's cradle; a second panel turns the spaces between the strings into panels of their own, depicting various motifs while turning the whole into something more like a kite; two more panels replace this with a structure of a mechanical wing, ending in a Leonardian flying machine, a man strapped in to its bondage to be set free to fly. As a comic page, this continues and plays with the explicitly stated ideas, but it also adds a lot more to discover, perhaps most prominently the grace of the drawings and their distinction from the written lucidity of the verbal argument. And yet as each new association engendered by the pictures further legitimizes their appearance alongside the text, they also pull the whole away from the latter's limited formulations. That tension, however, is of course reflective of the whole point made on this page and in other ways throughout the book: the imagination that sets us free is at once that which binds us, and the combination of text and imagery at once pulls together two different ways of thought and demonstrates their distinction.

As an argument, *Unflattening* presents a series of analogies, each discussing a transformative liberation, each bound not only to its conclusion but to the implied similarity to the other transformations by association rather than clear deduction: Departing from an adaptation of Abbott's *Flatland*, it pitches higher against lower dimensions of geometry, individuality against normative oppression, left against right brain hemispheres (63), disciplines against free thought (35), traditions against innovation and specialization against inventiveness (38), grammar against visuality (31), and ultimately prose against comics (54). But even though the comic seems to argue, in its more stringent first half more so than its later and more lyrical reflexions, that »form and expression become one' in (not merely)

comic books' composition« (66), even suggesting that this might realize Russell's stated impossibility of one language bridging all inescapable logical ruptures (67), the elegance of the work might lie more in how it struggles to bind logic and association, structure and freedom together, even as it moves words and images closer together and separates them in turns. Describing his own metaphor about the visual, Sousanis goes on to say that it is »not meant to exclude other modes of perception. Rather it is intended that our literal ways of seeing metaphorically serve to encompass other ways of making meaning and experience the world« (40). As metaphor and literal meaning turn into each other, the question of whether the elegance of the thought expressed in each image can serve as a philosophical solution to the argument as written out not only remains open, but is itself the very issue at hand.

Susanne Schwertfeger: Ist das Schwanken zwischen Lücken und unaufhebbaren Spannungen auf der einen und multimodaler Synthese auf der anderen Seite ein produktiver Widerspruch – eine »combination of text and imagery [which] at once pulls together two different ways of thought and demonstrates their distinction« (Packard)? Es ist eine Stärke der vorgelegten Dissertation, dass sie sich nicht anschickt, schlichtweg einen neuen, weiteren ›Trampelpfad‹ in der Betrachtungsweise anzulegen (106). Das Anliegen, eine multimodale Perspektive zu propagieren, kann nur über Impulse funktionieren, die ins Offene laufen. Sousanis versteht es, eine sinnfällige Argumentationskette aufzubauen, die anstelle eines starren Schemas, dem es zu folgen gilt, sich stattdessen vor allem der Bewusstmachung solcher Schemata widmet.

Wettstreit der Künste im Comic

(Susanne Schwertfeger)

> For Descartes, thinking was everything and thinking meant words – inner speech. Through this dissection, mind was divorced from the senses…leaving us disembodied…afloat in a sea of words. (55)

Der ›moderne‹ Paragone wird nicht mehr wie von der Antike bis zur frühen Neuzeit zwischen Malerei und Bildhauerei im Ringen um das Primat unter den bildenden Künsten geführt, sondern hat sich – ganz dem Status der Wissensgesellschaft (Drucker, 1969) angepasst – auf die Gebiete des Erkenntnisgewinns, der Wissensvermittlung und Kommunikation verlagert. Hier stehen sich nun Wort und Bild als Antagonisten gegenüber. Wie (er)lernen und lehren wir, was bestimmt unser Miteinander? Ernst Robert Curtius belebte 1947 mit seiner Behauptung: »Das Buch ist um vieles realer als das Bild« nicht nur dieselbe Argumentation wieder, durch die sich scheinbar die dreidimensionale Skulptur seit der Antike über die ›flache‹ Malerei erhob. Tatsächlich halten sich Variationen seiner These, an Bildern sei nichts »Unverständliches«, folglich sei ja die »Bilderwissenschaft […] mühelos« (1969, 24) in der Klassifizierung von Bildmedien bis in die heutige Zeit. Dem Bild und allem primär visuell Erfahrbaren wird hier eine intuitiv verständliche sowie plakativ vermittelnde Quali-

tät zuerkannt – um dem Medium im Umkehrschluss die Eignung als Mittel der Erkenntnis oder der Vermittlung anspruchsvoller Inhalte abzusprechen. Bilderbücher für die Kleinen, Comics für die Jugend, schnell konsumierbare Unterhaltung für die Masse. Das E-Terrain war bis in die 1990er Jahre konkurrenzlos dem Wort/der Sprache/dem Text überlassen. Erst dann wurde deren Vorrangstellung u. a. durch W. J. T. Mitchells Postulat eines *pictorial turn* in Frage gestellt: Nicht mehr der Text sei für unsere Gesellschaft das wichtigste Medium, sondern das Ikon – das (vermittelnde) Bild/Zeichen. Die Zugänglichkeit nicht nur zu einer beliebigen Fülle von Bildern, aber auch den Mitteln ihrer Produktion, Distribution und Rezeption haben Kultur und Gesellschaft maßgeblich geformt. Wie (wirk)mächtig Bilder sind, zeigt nun einmal mehr Nick Sousanis in seiner Dissertation in Comic-Form.

Die Kraft der Bilder als Mittel des Erkenntnisgewinns, zur Verankerung und dem Abrufen von Wissen wird im Verlaufe des Buches nicht nur stetig beschworen, sondern angewendet. Das Spektrum an visuellen Quellen, aus denen Sousanis schöpft und die er gleichzeitig als Verweise aufruft, reicht dabei von musealen Meisterwerken der bildenden Kunst über archetypische Kulturformen bis selbstverständlich zum Comic. So dienen die labyrinthischen und ausweglosen Strukturen der *Carceri Piranesis* (4), in denen das Individuum weder Perspektive noch Handlungsmacht zuerkannt wird, beispielsweise als Folie für die Darstellung eines dystopischen Ortes, in dem Denken und Agieren streng limitiert sind. Sousanis gelingt die Visualisierung der Umkehrung, die Freisetzung von Kreativität und das Vordringen in die Tiefenregion des Geistes durch ein kleines Spiel mit dem Stil: Die Abbildung eines umgedrehten Kartons, in dessen Inneren alles möglich scheint, steht für einen Denk- und Transformationsraum, beschriftet mit dem Fantasietitel ›Transmogrifier‹ – in der charakteristischen kantig-ungelenken Type von Wattersons *Calvin* (96). Dem comic-kundigen Betrachter reicht dies als Bezug und Impuls zur weiterführenden Assoziation. In diesem Moment funktioniert das Bild des Kartons eben nicht nur als Darstellung eines buchstäblich dargestellten Raumes, in dem Stofftiger zu lebendigen Komplizen werden, oder dient der Herstellung einer expliziten Analogie zur Handlung. In der Reflektion des gerade vom Betrachter durchlaufenen kognitiven und assoziativen Prozesses ist es gleichzeitig Beleg für die Funktionsweise von Bildern, die unmittelbar Denkräume öffnen.

Dem Betrachter Bekanntes wird so auch neu kontextualisiert, Unbekanntes entdeckt. Entsprechend seines inhaltlichen Ansatzes und der Funktion der Arbeit als Dissertation werden alle bewusst verwendeten Zitate oder Inspirationen in einem ausführlichen Anhang aufgedeckt und kommentiert. In dieser fast emblematischen Struktur löst Sousanis die eigenen Ansprüche ein, indem er sowohl dem Wort als auch dem Bild Raum gewährt und das eine nur dann über das andere stellt, wenn es der Erkenntnis und/oder Vermittlung dient.

Sousanis praktiziert aber bereits im Hauptteil, was er predigt: Er wendet das von Groensteen beschriebene Phänomen des *braiding* an und offenbart so das inhaltliche Potential solcher wiederkehrenden Elemente, das weit über eine strukturelle Verknüpfung hinausgeht. Bereits

verwendete und diskutierte Formen und Motive tauchen erneut auf und verweisen so auf bereits Erwähntes, an das es hier inhaltlich anzuknüpfen gilt, oder dessen Argumente mit in die neu angestoßenen Ausführungen und Überlegungen einfließen sollten. Eine solche Form, die gleichzeitig im Verlauf des Comics zwischen verschiedenen Stadien und Bedeutungen oszilliert, ist ein spitzer Winkel, dessen beide Linien in der oberen Hälfte von einem Kreissegment geschnitten werden. Einführend hergeleitet über die mathematisch-physikalische Beweisführung zur Erdkrümmung (32), wird er in der Folge als Verbindung zwischen Geist und Hand im kreativen Prozess aufgegriffen (79), als schematische Aufsicht einer sich öffnenden Tür (94), als Winkelmaß und Bogen (125) eingesetzt – und bleibt dabei doch stets auch eine reduzierte Darstellung eines Auges im Profil und damit an das Sehen und die Visualität rückgebunden.

Sousanis' »complex, beautiful, delirious meditation on just about everything under the sun«, wie Scott McCloud die Publikation charakterisiert, ist tatsächlich nicht nur ein bewegtes und bewegendes Manifest für die Überwindung des Paragone zwischen Wort und Bild. Im Appell gegen die Reduktion auf nur ein Medium, nur eine Ausdrucksform, nur eine Perspektive ist ebenfalls eine Mahnung enthalten: Bereits auf den ersten Seiten, wenn die normierten (männlichen) Protagonisten auf Fließbändern durch die *Carceri*-ähnlichen Strukturen geschoben werden, um dann in kleinen, beengten Einheiten in Warteposition zu verharren, stellt Sousanis fest, dass solche äußeren »Enclosures become internalized. What was outside is replicated within.« (11) Dies entspricht der Sicht Hans Beltings, der in seiner *Bildanthropologie* den menschlichen Körper als Ort verinnerlichter Bilder erkennt und deren Auswirkungen u. a. anhand der Konstruktion des Menschenbildes dekliniert (2011). Überträgt man die Prinzipien der ›Verflachung‹ und Begrenzung auf eben jene Konstruktion und Wahrnehmung des Selbst und des Anderen, so verliert Sousanis' Forderung weder an Relevanz noch an Dringlichkeit. Ganz im Sinne einer zeitgemäßen Bildwissenschaft und vor dem Hintergrund des *iconic turn* fordert *Unflattening* ebenso, sich kritisch mit einer durch Bilder vermittelten Quantifizierung, Uniformierung und Limitierung auseinanderzusetzen.

Stephan Packard: I remain fascinated by the incompleteness of the image/text combination in *Unflattening*; I find it both intentional and artful. Does it solve or win the paragone? Perhaps it shows us the necessary limits for any such triumph. Nothing compels us to assume that all broadening, deepening, all liberation of thought is necessarily connected either to an increase in dimensionality for depictions or an escape from language that introduces images. But for now, that's the imagery that the book suggests, perhaps more usefully viewed as a staging ground for the deeper issues than as its identity. The series of analogies connecting the text/image divide to the 2D/3D divide to the cold/hot cognition divide and so on is in many cases vague. In terms of an analytically strict deduction, it would often seem weak and far-fetched; far-fetching indeed to the point of historical man-

nerism with its deliberately surprising and witty similes, a tradition that is reflected in the drawing style. To my mind, this works as yet another liberation, as broader and more vague analogies are themselves connected to the less strict and more associative way of thought for which the book argues. (But I have to admit that there are many times in my own life and teaching at which I feel that an inverted movement, adding strict analytical concepts to more indefinite holistic ideas, is as sorely needed; the same imagery might be less on target if one's road to unflattening starts out from the discourse common to the humanities rather than a maths class.)

Monika Pietrzak Franger: With regard to the issue of associative thinking and the liberation that it may afford, I've been wondering about a question that adaptation studies (one of my areas of research) has addressed over and over again: in how far can this accumulation of intertextual, intermedial, trans- and multimedial elements that should – at least if I understand the book right – be liberatory, really lead to any type of liberation? If the reader does not share the reference system, they may be confusing and frustrating. Even if such frustration may lead to a change in thinking, it may also, at the same time, produce limitations that the reader will be unable/unwilling to overcome. And here, again, I see the problem that the book acknowledges but does not seem to strive to overcome, namely, the problem with Western cultural legacies. Here, I would wish for a friction/fracture that would make me think the narrator is aware of this stance (as with gender). Otherwise, the narrator seems to be taking himself out of the equation and speaking from some higher moral ground.

Bibliografie

Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe einer Bildwissenschaft. Paderborn: Fink, 2011.

Curtius, Ernst Robert: Europäische Literatur und lateinisches Mittelalter. Bern: Francke, 1969.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. The Univ. Press of Mississippi, 2007.

Mitchell, W. J. T.: Picture Theory. Chicago u. London: The Univ. of Chicago Press, 1994.

Unflattening

Nick Sousanis
Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 2015
208 S., 20,50 Euro
ISBN 978-0-6-7474-443-1

Revisiting *Watchmen*'s Property Values

Considering Watchmen*: Poetics, Property, Politics* reviewed by Martin Flanagan

Watchmen continues to compel. Viewed amidst today's popular and scholarly obsessions around unfolding serial and transmedia »universes« – where decades' worth of stories provide the creative fuel – the amount and variety of content which springs forth when a book collecting a mere twelve issues (from 1986–7) is cracked open again can still surprise.

Andrew Hoberek's approach to *Considering Watchmen* is inclusive and varied, but one central aim becomes apparent as the book progresses. This narrows (and this is no bad thing) to a final consideration of how Moore and Gibbons' work has grown from an initial station of provocative »moment of disruptive bad form« (181) within the systems of comic storytelling to a kind of manual directing literary would-be innovators to escape the confines of minimalist realist fiction. Hoberek attributes the latter to the agency of the many literary tributes it has received from the likes of Michael Chabon, Junot Dìaz and Amy Bender, which receive detailed attention towards the end of the book. Not simply kowtowing to traditional hierarchies, the influence that Hoberek considers worthy of measure does not move in the expected direction. Rather than tracking the softening of dismissive attitudes to *Watchmen*'s medium and genre as it reaches the canon, the direction marked by Hoberek casts the series not as a comic upgraded to literary status, but as a salutary signal sent into the realms of literature itself. Thus, he is interested in how comic (and specifically, although not straightforwardly, superhero) genre features showcased in *Watchmen* have been used to refresh creative practices. This is in contrast to the now standard account of the series' imitable adoption of novelistic strategies (see Van Ness; Wright, 272); an interpretive tactic that is rejected by Moore himself, as Hoberek points out (24). The fresh take, or even reversal of critical logic here is summed up in the cheeky title of Hoberek's introduction, »Is It Literature?« the question is revealed as starting out from the wrong side.

It is easier now, thirty years after the enormous impact of the series, to evaluate *Watchmen* in such a way. The layering of high artistic and thematic ambition with popular or »low« culture vernacular forms and premises has been well worked-through during *Watchmen*'s journey through an ever-improving reputational cycle: the series, as Hoberek details in his introduction, has become increasingly validated as high art (even as its popular – and to Moore, controversial – progeny of films and prequel comics proliferate). For the novice, Hoberek samples many of those formal aspects and issues of valuation. Perhaps reflecting the hard-

to-grasp-on-first-reading sheer *compendiousness* of *Watchmen*, Hoberek elects to simplify his own structure via a three-part division into major chapters on »Poetics«, »Property« and »Politics«. None of these chapters disappoint. The reader may wish to know that »Property« is mainly concerned with how comic industry discourses readable from the series line up with its general dystopian countenance. An example would be *Watchmen*'s positive diegetic reflections of a more ramshackle, but artistically free production approach characterising earlier comics – running through, also, the alternative cultural scene within which Moore's art developed in 1970s England – that becomes displaced by what Hoberek terms a »narrative of corporatization« (107) descending on industry conditions in the 1980s. This sacrifice of individual voice for a sterile and regimented corporate state of production – associated diegetically with the entrepreneurship of key figure Adrian Veidt (the hero Ozymandias) – informs the discussion of ›property‹ more than does DC's active exploitation of the *Watchmen* story and characters in the world of commerce (which might be suggested by another connotation of the word ›property‹).

The »Politics« chapter makes concession to the British origins of Moore's authorial mindset and sense of chagrin at what appeared to be a declining British culture in the 1980s, while recognising that the political bite of *Watchmen*'s counter-history is officially trained on American society. Another level of politics – the opposition of Moore-like uncompromising *auteur* figures to that corporate, Veidt-like mode of production of comics after the rise of the direct market in the 1980s – is revisited often, as in other critiques, but with added nuance. Hoberek opines that Moore's thought on the grounds of individuals and systems, »shaped by a left-wing intellectual tradition« (120) that – in its opposition to totalitarianism and championing of a ›do-it-yourself‹ philosophy, proves as suitable for comic-creating free thinkers as for urban vigilantes – travels a circuit back into an »inadvertent« (146) coalition with principles of the Neoliberalism heralded by Thatcher and Reagan. A further opposition that Hoberek would like to complicate is that between experimentalism (in the sense of autonomously-authored, modernist art) and the ostensibly more humble practices and modes of address of serial fiction. Here, Gibbons' key role is recalled, although it is true that as in other accounts, Moore figures as the (reluctant or otherwise) master planner.

The book leaves a feeling that those seeking a particular way of reading *Watchmen* – one that situates its innovations and countless formal echoes firmly within textual traditions of comic narrative – may be slightly disappointed, although this kind of thing is provided to an extent (in the discussion of Gibbons' debt to Ditko and the nine-panel grid, for instance). However, accounts with such priorities can be found elsewhere (see Klock). Hoberek's comics scholarship is solid and effectively applied, and his reading of *Watchmen* in comic form terms only goes as far as it needs to support his overall aims. His guiding questions are literary and status-focused, rather than medium-related; his book is concerned not to demonstrate the towering stature of *Watchmen* but to understand it. This gives this well-argued book distinctiveness. If the most academically familiar story about *Watchmen* (and much of Moore's work) is its place in accelerating the

›growth‹ of a medium, Hoberek's take – that what the series offers in »expressive [genre] power« (67) is embraced by a younger generation of literary authors such as Bender and Diaz as a rejuvenating gift – represents something a little different.

References

Klock, Geoff. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York and London: Continuum, 2002.

Van Ness, Sarah. *Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel*. Jefferson: McFarland Press, 2010.

Wright, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 2003.

Considering Watchmen
Poetics, Property, Politics

Andrew Hoberek
New Brunswick: Rutgers Univ. Press, 2014
Comics Culture Series
224 S., 24,00 Euro
ISBN 978-0-8135-6331-2

Die Jagd nach authentischen Adoleszenzerzählungen

Graphisches Erzählen von Adoleszenz rezensiert von Philipp Schmerheim

Während kinder- und jugendliterarische Adoleszenzerzählungen bereits im Fokus der Forschung stehen, galt dies für den Comic bis vor Kurzem nicht. Felix Giesas systematische und gut geschriebene Monografie *Graphisches Erzählen von Adoleszenz* schließt diese Lücke mit einer – wie der Untertitel vermerkt – Untersuchung von »Deutschsprachige[n] Autorencomics nach 2000«, die vorbildlich die Leistungsstärke einer systematischen Comicanalyse vorführt, aber auf eine darüber hinausgehende Perspektivierung verzichtet.

Ausgehend von einem historischen Überblick über Adoleszenzdarstellungen im Comic arbeitet Giesa methodisch mustergültig anhand von sechs Fallanalysen Verfahren des zeitgenössischen grafischen Erzählens von Adoleszenz heraus. Er argumentiert, dass sich die von ihm untersuchten deutschsprachigen Comics im Vergleich zu den »historischen und transnationalen Adoleszenzerzählungen [...] als eigenständige Bilderzählungen« (12) präsentieren, die ein psychologisch »differenzierte[s] (Selbst-)Bild der adoleszenten Figuren [entfalten] [...], das sich deutlich von dem in soziologischen und publizistischen Diskursen gezeichneten Bild von Jugend und Adoleszenz unterscheidet.« (ebd.)

Die auf Giesas 2014 an der Universität Köln vorgelegten Dissertation beruhende Monografie legt die begrifflichen und methodischen Grundlagen der Arbeit durch eine fundierte kritische Reflexion des Forschungsstands zur Comicanalyse (Kap. 2), ergänzt durch eine Auswertung jugendsoziologischer Untersuchungen, die nachvollziehbar die Entscheidung für den Begriff der Adoleszenz gegenüber dem Begriff der Jugend begründet (Kap. 3, vgl. 60–61). Den Kern der Arbeit bilden ein kompaktes und klar gegliedertes Überblickskapitel zu »Adoleszenz in den Comics: Von 1900 bis 2000« (Kap. 4) sowie die Einzelanalyse von sechs repräsentativen zeitgenössischen deutschsprachigen Comics (Kap. 5), abgerundet durch Schlussbetrachtungen (Kap. 6).

Der transnational angelegte, repräsentative Überblick der Adoleszenzdarstellung in Comics des 20. Jahrhunderts legt den Fokus auf US-amerikanische, franko-belgische und deutsche Comics. Demzufolge legen frühe Comic-Inszenierungen junger Menschen keinen Wert auf die (authentische) Schilderung adoleszenter Lebenswirklichkeiten, son-

dern verwenden diese »aus einer erwachsenen Erzählhaltung heraus« (293) lediglich zu humoristischen Zwecken. Erst ab den 1960er Jahren weiten sich »jugendliche Freiräume immer stärker aus [...]« (293), infolgedessen präsentieren auch Comics zunehmend »Adoleszenz als eigenständige [...] Lebensphase« (293) – insbesondere die Comics des amerikanischen Underground, der Alternative Comics und des französischen Autorenkollektivs *L'Association*. Letztere beeinflussen in der Folge auch den deutschsprachigen Comic, dem Giesa erst ab den 1970er Jahren »nennenswerte Inszenierungen von Adoleszenz« (294) attestiert.

Die sechs im fünften Kapitel analysierten Comics, deren Auswahl Giesa nur anhand ihres Erscheinungsdatums begründet (13–14), ordnet er zwei unterschiedlichen Kategorien zu: Bei Mawils *Wir können ja Freunde bleiben* (2003), *sag was* von Flix (2004) und *Jetzt kommt später* von Kati Rickenbach (2011) handelt es sich um »autobiographische Adoleszenzcomics« (159), in denen die Autor_innen, in der Regel gespiegelt in der Hauptfigur des Comics, eigenes Adoleszenzerleben in fiktionalisierter Form reflektieren bzw. verarbeiten. Naomi Fearns *Dirt Girl* (2004), Arne Bellstorfs *acht, neun, zehn* (2005) und Aisha Franz' *Alien* (2011) hingegen sind »freie Adoleszenzcomics« (237), die ohne einen solchen expliziten Rückbezug auf das Autor_innenerleben Geschichten mit adoleszenten Protagonist_innen erzählen. Seltsamerweise verzichtet Giesa darauf, die für seine Arbeit zentralen Begriffe des autobiografischen vs. freien Adoleszenzcomics explizit zu definieren bzw. zu erläutern.

Giesa schreibt in klarer Wissenschaftsprosa und mit profunder Kenntnis sowohl der Comicgeschichte als auch des narratologisch grundierten Diskurses zur Comicanalyse. Methodisch und terminologisch präzise, ist die Untersuchung zudem stringent gegliedert, informative Zwischentitel erleichtern die Orientierung im Text und das konsequent umgesetzte, bei Bedarf modifizierte zehn- bis elfteilige Analyseschema stellt die Vergleichbarkeit der Einzelanalysen sicher: In Inhalt, Thema und Paratexte einführende Abschnitte bereiten die eigentlichen Analysen vor, die sich mit strukturalistischem Impetus, terminologisch Genettes Narratologie verpflichtet, der »Erzähltextanalyse« widmen, bevor verschiedene thematische Aspekte untersucht werden: »Freundschaft und Peergroup«, »Sexuelle Identität«, »Darstellung des anderen Geschlechts«, »(Post-)Adoleszente Freizeit und Mediennutzung«, »Musik« sowie »Intermedialität/-textualität«.

In den unter »Schlussbetrachtungen« kompakt zusammengefassten Analysen ergeben sich für beide Kategorien des Adoleszenzcomics unterschiedliche Lebenswelten, die Giesa zufolge mal mehr, mal weniger in der Traditionslinie der Vorläufer aus den 1990er Jahren auserzählt werden: Während die Protagonist_innen der autobiografischen Adoleszenzcomics als in ihrer Identität weitgehend gefestigt und sich innerhalb tradierter gesellschaftlicher Normen bewegend erscheinen, sind die Protagonist_innen der freien Adoleszenzcomics sexuell und lebensperspektivisch weitgehend desorientiert und versuchen dieses Manko durch einen experimentellen Lebensstil, der oft von oberflächlichen oder

flüchtigen Beziehungen und Freundschaften geprägt ist, zu kompensieren (vgl. 300–301). Die Analysen haben dabei nicht nur einen inhaltlichen Blick, sondern arbeiten gründlich die comicspezifischen Erzähl- und Ausdrucksstrategien heraus.

Die methodische Stärke von Giesas Untersuchung bedingt auch ihre Schwäche: Diese narratologisch fundierte Analyse von Adoleszenzerzählungen wird nur sporadisch um einen ausführlicheren Rückbezug auf die in Kap. 2 skizzierten jugendsoziologischen Befunde oder um einen über comichistorische Bezüge hinausgehenden Blick ergänzt. Eine Zusammenschau der disparaten Lebenswelten der Comics findet z. B. nur in den Schlussbetrachtungen knappen Raum (301–303). Dabei drängen sich weiterführende Fragen geradezu auf: Was verraten uns diese Comics über die Bedingungen von und die Reflexion auf zeitgenössische Adoleszenz und den Bezug beider auf den autobiografischen Pakt (vgl. 164–165), den Comicautor_innen im Zuge der künstlerischen, post-adoleszenten Reflexion dieser Lebensphase schließen? Worin begründen sich die Unterschiede zwischen autobiografischem und freiem Erzählen von Adoleszenz, abgesehen davon, dass – wie Giesa selbst einräumt (vgl. 304) – diese überwiegend Figuren im Teenageralter, jene hingegen Figuren im Studentenalter fokussieren?

Wünschenswert wäre auch eine zumindest ergänzende intermediale Perspektive gewesen. Zwar erfassen die Analysen auch intertextuelle und intermediale Bezüge, eine Metaperspektive auf die medialen Bedingungen des Erzählens von Adoleszenz in Medien wie Film, Literatur und Comic aber fehlt.

Gerade Letzteres ist jedoch kein grundlegender Kritikpunkt, sondern eher ein Wunsch nach einer ergänzenden (medienkulturtheoretischen) Perspektivierung, die über die comicimmanente Analyse hinausgeht. Die Fallanalysen und der historische Überblick dieses Bandes machen *Graphisches Erzählen von Adoleszenz* ebenso zu einem potenziellen Standardwerk für diesen Bereich wie die kritische comicanalytische Methodenreflexion des zweiten Kapitels.

Graphisches Erzählen von Adoleszenz
Deutschsprachige Autorencomics nach 2000

Felix Giesa
(= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Bd. 97)
Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2015
405 S., 74,95 Euro
ISBN 978-3-631-66454-4

Graphic Novels und Comics

Baetens und Frey über ein dynamisches Medium

The Graphic Novel: An Introduction rezensiert von Stephanie Keunecke

The Graphic Novel: An Introduction untersucht die Bildsprache wie auch die historische Entwicklung der Graphic Novel und erläutert ihre Unterschiede zu Comics. Jan Baetens und Hugo Frey zeigen eindrucksvoll, wie eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium der Graphic Novel stattfinden kann.

Jan Baetens und Hugo Frey setzen sich das hohe Ziel, für die Graphic-Novel-Forschung wie -Lehre ein theoretisches Fundament zu schaffen und ein Analyseinstrumentarium zu entwickeln. Sie bieten viele Ansatzpunkte für die weitere Forschung und legen großen Wert auf eine offene Herangehensweise, die das so lebendige und vielseitige Medium würdigt. Sie sind der Meinung, dass Graphic Novels als eigenständiges *Medium* und nicht bloß als *Gattung* des Comics eine spezifische Analyse-Methodik brauchen, da sie sich in wichtigen Punkten von Comics unterscheiden.

Im ersten Teil der Einführung widmen die Autoren sich dem historischen Kontext der Graphic Novel. Im zweiten Teil geht es um die formale Gestaltung, der dritte behandelt Themen, die im Zusammenhang mit der Graphic Novel immer wieder diskutiert werden. Der Fokus von Baetens und Frey liegt auf der US-amerikanischen Graphic Novel und klammert japanische und europäische Werke bewusst aus. Zwar ist den Autoren der Einfluss von Mangas und den Werken aus Europa, die zwischen Comics und Graphic Novels nicht so stark unterscheiden, bewusst, jedoch sind sie der Meinung, dass die amerikanischen Künstler_innen eine stärkere Wirkung auf die Entwicklung des Mediums hatten. Nachvollziehbar ist das aufgrund der Fülle an Werken zwar, als Leser_in wünscht man sich aber auch eine Einführung in die europäische Graphic Novel und des Mangas im asiatischen Raum.

Die Unterschiede zwischen Comics und Graphic Novels sehen Baetens und Frey nicht nur in der unterschiedlichen Distribution und der öffentlichen Wertschätzung, sondern auch inhaltlich: Graphic Novels sprechen oft ernste Themen an und sind zumeist für erwachsene Rezipient_innen gedacht. Auch zeichnerischer Stil, formale Gestaltung und Eigenständigkeit der Erzählung fließen in diese Überlegungen

ein, jedoch wollen die Autoren keine Merkmalsliste erstellen, schließlich sind die vielen Parameter, anhand derer Comic und Graphic Novel unterschieden werden müssen (Produktion, Stil, Distribution, Adressaten, Thema etc.), so vielfältig, dass es zwischen den prototypischen Fällen auch eine große Grauzone gebe (vgl. 7–23).

Das Buch geht vor allem auf Fragen ein, wie das visuell-literarische Medium definiert werden kann, wie es als narrative Form gelesen wird, welchen Einfluss Seitengestaltung und Format haben und welche Theorien in der Analyse Anwendung finden können. Die Autoren greifen insbesondere auf populäre Beispiele zurück, was sehr der Anschaulichkeit dient. Ziel der von den Autoren entwickelten Konzepte ist es, Wissenschaftler_innen und Studierenden Werkzeuge an die Hand zu geben, mit deren Hilfe sie sich selbst mit anderen Werken auseinandersetzen können.

Teil 1: ›Context‹

Der historische Überblick beginnt in den Jahren nach 1945 und reicht bis in die heutige Zeit hinein. Die Autoren bieten einen Querschnitt durch die Entwicklungen der amerikanischen Comicindustrie, die ›moralische Panik‹ der 1950er Jahre und die daraus entstehende Zensur, die zum Katalysator für tiefgreifende Veränderungen wurde. Die Darstellung von Gewalt und Sex war in den USA damals unerwünscht, was nicht nur dazu führte, dass die Comics einer Zensur unterzogen wurden, sondern auch dazu, dass sich Künstler_innen, die sich von der öffentlichen Meinung nicht beeindrucken ließen, einen Ausdruck in den sogenannten Underground Comix suchten. Diese richteten sich mit ihren revolutionären Ansichten zu sexueller Befreiung, Selbstverwirklichung und Drogenkonsum gegen die vorherrschenden Moralvorstellungen. Die Underground Comix der 1960er bilden dabei laut Baetens und Frey die Basis für die Graphic Novels. Beeinflusst durch die Pop Art begann die Grenze zwischen Hoch- und Popkultur zu verschwimmen, sodass Graphic Novels nach und nach ihren Weg von den Comic- in die Buchläden fanden. Die Abgrenzung von Graphic Novel und Comic ziehen die Autoren dabei vor allem anhand der thematischen wie gestalterischen Unterschiede wie auch der Serialität, wodurch deutlich wird, dass Graphic Novels nicht nur hochwertigere und teurere Comics sind, sondern dass sie eine eigenständige Text-Bild-Hybridform bilden.

Teil 2: ›Form‹

Im zweiten Teil findet eine detaillierte formale Analyse statt. Baetens und Frey nennen drei Aspekte, die eng miteinander verknüpft sind und in je einem Kapitel genauer untersucht werden: Organisation der Multipanel-Seiten, Bild-Text-Komposition und Stil sowie Formen von Narration (vgl. 103).

Die Autoren legen dem Kapitel zum Panel- und Seitenlayout die Ansätze von Thierry Groensteen und Benoît Peeters zugrunde und entwickeln diese weiter. Im Vordergrund steht dabei die Frage nach der Beziehung zwischen Komposition und Narration: Welches Element soll für die Leser_in präsent sein? Geht

es der Künstler_in um den Lesefluss oder um die Kenntnisnahme der Gestaltung (vgl. 108)? Die Autoren weisen auf die Bedeutung der Unterbrechung der standardisierten Panelanordnung hin, durch die sich das Seitenlayout verändert (vgl. 104) und der Lesefluss beschleunigt oder verlangsamt wird. Dabei ist die Variation der visuellen Gestaltungsmöglichkeiten eng mit der inhaltlichen Ebene der Panels verknüpft (vgl. 130). Darauf aufbauend findet eine Weiterentwicklung von Peeters' vier ›modes of panel utilization‹ statt: Dominanz von Narration oder Komposition und ihre Autonomie oder gegenseitige Abhängigkeit (vgl. 108). Das Modell wird durch eigene Kategorien erweitert: (In-)Stabilität des Seitenlayouts und (Nicht-)Wiederholung von Panelinhalten (vgl. 131). Dadurch ergeben sich jeweils vier Möglichkeiten, anhand derer eine Graphic Novel formal eingeordnet werden kann, was auch der hermeneutischen Interpretation dient (vgl. 132).

Das zweite Kapitel beschäftigt sich u. a. mit den Bildanteilen von Orten und Figuren: Dominieren Gebäude oder Personen das Panel bzw. die Seite? In welcher Beziehung stehen sie zueinander? Ferner setzen die Autoren sich hier mit der Darstellung von Körper und Gesicht der Figuren auseinander. Weitere Themen sind Art und Weise der Figurencharakterisierung und der Schlüsselszenen sowie das in- bzw. explizite Sichtbarmachen von Gewalt.

Daran anschließend werden im dritten Kapitel die formalen Gestaltungsmethoden des Erzählens untersucht. Durch bspw. die Ausgestaltung des Raums, das Zeigen von Ereignissen oder den beständigen Fokus auf Gesichter lassen sich Rückschlüsse auf die Konzeptionierung des Plots ziehen. Die Rolle des Erzählers ist dabei eine andere als in einem Roman; dadurch, dass der Erzähler durch seine Worte visuell präsent wird, bietet sich die Möglichkeit, die Verbindungen zwischen Autor, impliziten Autor und Erzähler zu überdenken.

Baetens und Frey schlagen als grundlegende Herangehensweise ein ›close reading‹ vor, das die Aufmerksamkeit für die dynamischen Aspekte des Leseprozesses schärft und alle bisher genannten Aspekte berücksichtigt. Dadurch soll ein ganzheitliches Werkverständnis entstehen und Einsicht in das Wie und Warum des Erzählens gegeben werden: Wie funktioniert diese Graphic Novel, und warum funktioniert ihr Konzept? Im Zusammenspiel mit den vorgestellten Analyseansätzen können wichtige Erkenntnisse gewonnen werden und die Graphic Novel in ihrer Gesamtheit besser verstanden werden.

Teil 3: ›Themes‹

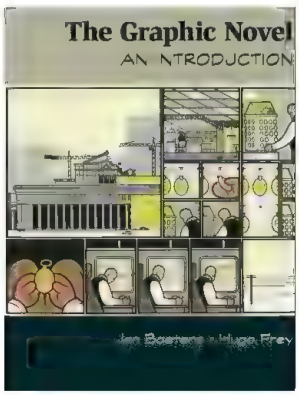
Der dritte Teil behandelt die Themen, die Baetens und Frey zufolge in der öffentlichen Diskussion immer wiederkehren: die wechselseitige Beeinflussung von Graphic Novel und fiktionaler Literatur sowie die mit historischen Inhalten und Formen von Comics verbundene Nostalgie. Der kürzeste Part des Buches scheint auch zugleich der unausgereifteste zu sein, da er im Gegensatz zu den anderen beiden weniger auf Forschungen zurückgreift. Trotzdem enthält er interessante Ansätze und Denkanstöße, wie etwa das Verschwimmen

von Hoch- und Popkultur, was das Adaptieren erfolgreicher Romane oder kanonischer Texte ermöglicht habe. Gleichzeitig zitieren und interpretieren Graphic Novels Romane und treten mit ihnen in einen intertextuellen Dialog. Dadurch werde das Medium der Graphic Novel als ein literarisches Phänomen wahrnehmbar. Die Experimentierfreude der Graphic-Novel-Zeichner_innen und das Ausloten literarischer Adaptionsmöglichkeiten unterscheiden sie laut Baetens und Frey von den Comiczeichner_innen.

Das Fehlen eines zusammenfassenden Kapitels, das eine adäquate Ergebnispräsentation, eine Reflexion bezüglich des Erreichens der Ziele sowie mögliche Ansätze zur weiteren Forschung enthalten müsste, schmälert den positiven Gesamteindruck, den man auf den vorherigen 250 Seiten gewinnt.

Baetens und Frey machen plausibel, dass es für Graphic Novels und Comics unterschiedliche Analyseansätze geben sollte. Aber ganz so verschieden, wie die Autoren es gern hätten, sind diese nicht. Das für die Graphic Novel vorgeschlagene ›close reading‹ mit dem Blick auf Seitenlayout, Zeichenstil, Sprache etc. kann genauso gut auf Comics angewendet werden. Die Unterscheidung von Serialität und unabhängigem Einzelwerk kann nur einen Teil der Analyse ausmachen, ebenso die intertextuellen Bezüge, die schließlich auch in beiden Medien zu finden sind. Inhaltlich jedoch zeigen sich große Unterschiede, die eine andere Herangehensweise rechtfertigen: Beispielsweise setzen die Interpretation eines Kafka-Textes oder das Nachspüren der Hintergründe der Taten eines Serienmörders ein anderes Verständnis und einen anderen Wissensstand voraus als Superhelden-Comics. Aber auch hier sind die Grenzen fließend. Man denke nur an Zombie-Comics, die manchen Graphic Novels in nichts nachstehen. Sie unterscheiden sich weder inhaltlich, vom hohen moralischen Anspruch her noch von der expliziten Gewaltdarstellung von ihnen. Einmal mehr muss darauf hingewiesen werden, dass es immer auf das zu analysierende Werk ankommt.

Insgesamt handelt es sich um ein lesenswertes Buch, das seine Stärken vor allem im zweiten Teil hat. Darin werden einige Analysestrategien anhand gut ausgewählter Beispiele präsentiert und durch theoretische Ansätze unterstützt. Die Fundierung durch Theorien und Illustrierung durch Beispiele ergibt einen Einführungstext, wie er grundlegender und gut verständlicher nicht sein könnte.



The Graphic Novel
An Introduction

Jan Baetens u. Hugo Frey
New York: Cambridge Univ. Press, 2015
286 S., 17,99 GBP
ISBN 978-1-1-0702-523-3

Ein Buch für alle Fälle

Superheroes! Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture rezensiert von Ullrich Cochanski

Michael Kantor drehte 2013 für den amerikanischen Sender PBS die dreiteilige Dokumentarserie SUPERHEROES: A NEVER-ENDING BATTLE, welche sich dem Genre überwiegend durch ausführliche Interviews mit Autoren und Künstlern näherte. Zusammen mit dem Autor Laurence Mason entstand aus dieser der Begleitband *Superheroes! Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture*, mit dem Mason und Kantor das ultimative *coffee table book* über den Superhelden – seine Genese, seine Historie und die wichtigsten Figuren – vorlegen möchten.

Jedes derartige Projekt muss, wenn es den Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, letztendlich an diesem scheitern. Das wissen auch die Autoren und schicken daher ein *Caveat* vorweg: Nicht jede Geschichte und jede Superheld_in haben es tatsächlich in das Werk geschafft. Die Auswahl, die getroffen wurde, könne nicht jeden Fan des Genres zufrieden stellen, ziele aber auf eine Repräsentation aller wichtigen Diskurse, Epochen und Strömungen ab.

Aus demselben Grund versuchen sich die Autoren erst gar nicht an der Definition von Superhelden oder Superheldencomics. Stattdessen präsentieren sie uns die allgemein als ikonisch anerkannten Vertreter_innen des Genres und arbeiten die Einflüsse, die diese aus den ersten *funnies* beziehen, heraus. So entsteht eine chronologische Struktur, die ganz selbstverständlich die Genese und frühen Jahre von Superman und Batman ins Zentrum des ersten Parts stellt. Danach löst sich das Werk von Pulpmagazin und Comicstrip als Medium und zeichnet den Siegeszug der Superheld_innen durch Radio und Fernsehen nach, der das Genre nicht nur einem größeren Publikum bekannt machte, sondern ihm noch einmal neue Impulse zuführte, die es dann zum Teil, wie zum Beispiel das tödliche Kryptonit oder der Butler Alfred, auch zurück in die Ursprungsversionen schafften. Damit beginnt ein chronologischer Streifzug durch die Welt der Superheld_innen von den 1930er Jahren bis heute.

Maslon und Kantor haken alle wichtigen Epochen ab und gehen auf Frederic Werthams *Seduction of the Innocent* ebenso ein wie auf die Wiederbelebung der X-Men als Allegorie für den Kampf um die Rechte von Minderheiten. Die Chronologie der verschiedenen Phasen des Superheldencomics von *Golden Age* über *Dark Age* bis hin zu den Eventcomics des letzten Jahrzehnts ist somit sehr vollständig geraten. Insgesamt jedoch wird Kontroversen

und kulturkritischen Abschnitten weit weniger Platz eingeräumt als den Entstehungsgeschichten populärer Held_innen und Serien.

Im Klappentext wird Stan Lee mit der Aussage zitiert, Superheldencomics seien eine identitär US-amerikanische Kunstform, und ausführliche Exkurse zum patriotischen Superhelden und den Jahren des zweiten Weltkrieges tragen dieser Sichtweise Rechnung. Die Autoren gehen hier in einer angemessenen Deutlichkeit auf den alarmierenden Rassismus ein, der sich im Comic stärker noch als in anderen Medien zu dieser Zeit Bahn bricht und verweigern sich der Lesart, dieser habe lediglich dem herrschenden Zeitgeist entsprochen. Dazu passend nimmt die Rezeption der US-amerikanischen Bürgerrechtsbewegung im Comic einen wichtigen Platz im Kapitel über die Nachkriegsjahre ein. Leider deutet das Werk dabei allerdings an, das genreimmanente Problem des Comics mit der Darstellung von Minderheiten sei mit dem Auftauchen der ersten minoritären Superheld_innen bereits gelöst und blickt eher durch die Brille der *Blaxploitation* auf Figuren wie Black Panther und Luke Cage.

Zusammen mit dem Aufstieg von Marvel Comics und seiner Comicfiguren ab den 1960er Jahren widmen sich Maslon und Kantor ausführlich der Biografie Stan Lees und der sogenannten ›Marvel Method‹, die auf dessen Person und Schaffensprozess zugeschnitten war. So schildern sie die Genese von Helden wie Spider-Man oder dem Hulk, denen Lee die Leitlinien vorgab und die dann von talentierten Künstlern und Co-Autoren wie Steve Ditko und Jack Kirby mit Leben gefüllt wurden.

Spätestens hier werden die Schwächen des Vorgehens deutlich, die beteiligten Künstler_innen und Autor_innen selbst zu zitieren oder andere Comicschaffende über ihre Vorbilder zu Wort kommen zu lassen. Zwar ist dies im Sinne einer internen Ideengeschichte des Genres Superheldencomic, redet aber ohne eine entsprechende Kadrierung auch bereits widerlegten Legenden fleißig das Wort. Einerseits weisen die Autoren zwar auf die schwierige Historie des Mediums mit Autorenrechten und geistigem Eigentum hin und schildern etwa die Enteignung Bill Fingers durch Bob Kane, der sich die alleinige Autorenschaft für Batman anmaßte, oder das Überstrahlen anderer Marvel-Autoren durch das wortgewaltige PR-Genie Stan Lee. Andererseits lassen Maslon und Kantor dann allerdings eben jenen Stan Lee seine Version der Geschehnisse ausführen, oder geben Jim Steranko, der zwar aus künstlerischer Hinsicht unbedingt erwähnenswert ist, Raum für das Erzählen seiner fragwürdigen persönlichen Heldentaten. Hier wird eindeutig, dass die Autoren weder Kritiker noch Historiker des Genres sein wollen; sie sind Fans, denen die Nähe zu ihren Idolen stellenweise wichtiger scheint als der Wahrheitsgehalt von deren Ausführungen. Dies äußert sich auch in einem gewissen Favoritismus, wenn beispielsweise die dunkleren, gewalttätigeren Inkarnationen der späten 1930er, 1980er und 1990er Jahre als der »wahre« Batman bezeichnet werden, dessen Essenz durch die farbenfrohe TV-Serie der 1960er Jahre verletzt, wenn nicht gar verzerrt worden sei.

Ärgerlich sind außerdem mehrere kleinere Fehler, die auf eine fehlende editorische Sorg-

falt hinweisen. So widersprechen sich manches Mal Bilder und Bildbeschreibungen, oder Daten und Orte sind falsch wiedergegeben.

Unter dem Strich bleibt *Superheroes!* eine lesenswerte Fleißarbeit, ein bildgewaltiger und sehr vollständiger Überblick über die Welt der Superheld_innen, der aber etwas unter seinem mangelnden Willen zum Detail und zur Genrekritik leidet. So ist der Band für all diejenigen gut geeignet, die sich zu einem popkulturellen Phänomen das entsprechende popkulturelle Buch wünschen.

CAPES, COWLS, AND THE CREATION OF COMIC BOOK CULTURE
SUPERHEROES!
304 PAGES IN FULL COLOR!
LAURENCE MASLON with MICHAEL KANTOR

Superheroes!
Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture

Laurence Maslon u. Michael Kantor
New York: Crown Archetype, 2013
304 S., 39,99 US Dollar
ISBN 978-0-5-9459-654-7

Zwischen germanischer Gottheit und Superhelden-Spandex? Für Thor kein Problem.

Thor. Gott des Donners (Band 3 und 4) rezensiert von Anna Springer

Thors Geschichte ist eine in den letzten Jahrhunderten viel adaptierte und immer wieder veränderte, doch was passiert, wenn sie in einem Comic erzählt wird? Kann Thor nicht nur ein Gott, sondern gleichzeitig auch ein glaubwürdiger Comic-Superheld sein? Band 3 und 4 der Serie *Thor. Gott des Donners* setzen die vielgehörte Geschichte einmal mehr spannend und neu um: Sie betten die Figur des Thor in einen modernen Kontext und hauchen ihr neues Leben ein.

Obwohl die Geschichte Thors schon mehrere hundert Jahre alt ist, verliert sie nicht ihren Reiz. Das erste Mal schriftlich festgehalten wird sie in der *Edda*, der skandinavischen Sagensammlung aus dem 13. Jahrhundert. Seinen ersten Auftritt als Comic-Figur hat Thor ganze 600 Jahre später in *Venus* #12 (1951), geschrieben von Stan Lee. Jason Aaron ist demnach nicht der Erste, der die Geschichte des Donnergottes weiterführt. Seine beiden hier vorgestellten Comic-Sammelbände 3 und 4 unterteilen sich jeweils in sieben Einzelgeschichten, die sich teilweise in eine Rahmenhandlung einfügen, aber auch durchaus neue Nebenhandlungen einführen. Doch was macht Thor auch nach 600 Jahren noch interessant? Warum wollen wir diesen Gott auch als Superhelden in unserem Leben?

In Band 3 und 4 der Reihe *Thor. Gott des Donners* muss sich Thor gegen diverse Gegner behaupten, die versuchen sein geliebtes Midgard, die Erde, zu vernichten. Thor zeigt sich hier nicht nur als germanischer Gott, sondern erfüllt ganz genretypisch alle Kriterien eines ordentlichen Comic-Superhelden. Peter Coogan definiert diesen in seinem Aufsatz »The Definition of the Superhero« folgendermaßen: Er besitzt einen heldenhaften Charakter, handelt selbstlos und ist mit einer sozialen Mission beauftragt. Er darf sich demnach nicht an seiner Mission bereichern oder aus egoistischen Motiven handeln (vgl. Coogan, 77). Thors Mission in beiden Bänden gestaltet sich thematisch simpel, denn im Mittelpunkt steht immer die Rettung von Midgard, trotz dessen vielseitig und variabel, da er gegen die verschiedensten Bösewichte antreten muss.

So wird zum Beispiel Malekith, der König der Dunkelelfen, aus dem Totenreich Niflheim befreit und versucht seine Macht zurückzuerlangen. Thor verfolgt die Dunkelelfen mit Hilfe der Liga der Welten. Trotz interner Unstimmigkeiten schafft es die Gruppe um Thor am Ende Malekith zu überlisten. Der

Höhepunkt ereignet sich auf Midgard – und ist somit auf der Welt der fossilen Brennstoffe angesiedelt, was Thors Kampf um die Zerstörung der Erde gewissermaßen bereits vorwegnimmt.

Ein Superheld hat Superkräfte, die entweder aus außerordentlichen Fähigkeiten oder fortgeschrittener Technologie bestehen sowie hochentwickelter physikalischer, mentaler oder mystischer Natur sein können (vgl. Coogan, 77–78). Auch Thor ist so dargestellt: übernatürlich stark und ausgerüstet mit seinem Hammer Mjölnir. Zu Beginn des Comics ist Thor ein raufender Teenager, der sich im Laufe der Geschichte zu einem einfühlsamen Erwachsenen entwickelt, um am Ende dann als weiser alter Mann aufzutreten. Der mit übernatürlicher Kraft ausgestattete Held Thor trifft ausschließlich auf ebenbürtige Feinde, die sich durch ihre ebenfalls übernatürlichen Fähigkeiten auszeichnen (vgl. Ekenstedt, 28–29), zum Beispiel Dario Agger, der seine menschliche Gestalt gegen die eines ›Bären-Biests‹ tauschen kann.

Ein weiterer Aspekt, an dem ein Superheld erkannt werden kann, ist seine Identität – sie setzt sich zusammen aus dem Kostüm und dem Decknamen des Helden (vgl. Coogan, 78). Hier fällt Thor jedoch aus dem Muster, denn er benutzt keinen Decknamen, sondern zeigt seine Identität offen der Welt. Darüber hinaus besteht das Kostüm eines Superhelden aus einer simplifizierten Idee, die sich in den Farben und dem Design des Kostüms ausdrückt, so Coogan. Farbe spielt hierbei eine besonders wichtige Rolle: Traditionell waren Comics vierfarbig und dies spiegelt sich bis heute in den Kostümen der Superhelden wider (vgl. Coogan, 79–80). Thors Umhang ist rot, sein Haar blond (gelb), ebenso wie seine Stiefel und sein Gürtel. Seine Rüstung, die eigentlich blau gestaltet war, mutet hier nun silbern oder schwarz an. Alles in allem entsteht so der Eindruck eines düstereren Thors als desjenigen aus den 50er/60er Jahren.

Die drei Elemente – Mission, Kräfte und Identität (auch MPI genannt) – bilden nach Coogan normalerweise den Kern eines Superhelden-Comics (vgl. Coogan, 82). Auch wenn Thor von diesen drei Elementen nur zwei aufweist, da seine Identität jedem bekannt ist, wird er als ein waschechter Superheld wahrgenommen. Darüber hinaus zeigt er sich als präsenter Gott, dem die Menschheit und die Erde am Herzen liegen. Sinnbildlich stellt der Comic dies durch eine Metaphorik dar, die trotz des Hintergrundes der germanischen Gottheit eher christlich anmutet: Thor erweckt den Planeten Erde mit seinem Blut wieder zum Leben und opfert sich somit für die Menschheit. Der Comic macht aus seinem Superheldengott eine Art Messias – er ist omnipräsent und kümmert sich um die Belange eines jeden Menschen, unabhängig von Hautfarbe oder Religion. Besonders nachvollziehbar wird durch diese Figurenkonzeption die Sehnsucht nach einem Helden aufgezeigt, zu dem die Menschheit aufschauen kann und der sie wieder auf den richtigen Weg bringt.

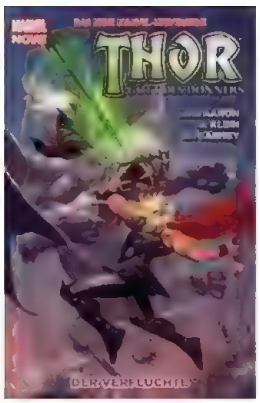
Gesucht wird ein Held, der nahbar ist und der der Menschheit in schweren Zeiten beisteht – tatsächlich und nicht nur als eine Malerei an der Wand. Thor beweist in einer seiner jüngsten Adaptionen demnach erneut,

dass er nicht nur das Zeug zur germanischen Gottheit hat, sondern auch als unterhaltender Comic-Superheld ernst zu nehmen ist. Dass »die letzten Tage von Midgard […] zugleich die ersten« (Aaron/Svorcina/inter alia 2014) sein werden – daran hat der Leser nach der Lektüre von *Thor. Gott des Donners* keinen Zweifel mehr.

Bibliografie

Coogan, Peter. 2009: The Definition of the Superhero. In: A Comics Studies Reader. Hg. v. Jeet Heer und Kent Worcester. Jackson, Mississippi: Univ. Press of Mississippi, 77-93.

Ekenstedt, Michael T.: Be He Worthy. Thor's Journey from Edda to Avenger. Univ. of Wisconsin, Eau Claire: McIntyre Library, 2012.



Thor. Gott des Donners 3
Der Verfluchte

Aaron (W), Klein (P), Garney (P)
Stuttgart: Panini, 2014
164 S., 16,99 Euro
ISBN 978-3-8-6201-914-4

Thor. Gott des Donners 4
Die letzten Tage von Midgard

Aaron (W), Ribic (P), Guera (P), Bisley (P)
Stuttgart: Panini, 2014
164 S., 16,99 Euro
ISBN 978-3-9-5798-149-3

Kunterbunte Postapokalypse:
GUNG HO. Schwarze Schafe

GUNG HO. Schwarze Schafe rezensiert von Dorothee Schneider

In *GUNG HO. Band 1/Schwarze Schafe* werden zwei rebellische Teenager aus der sicheren Stadt in die Gefahrenzone einer zukünftigen Zivilisation geschickt. In der militärisch organisierten, von Mauern und Zäunen umgebenen Siedlung 16, genannt Fort Apache, werden die Bewohner immer wieder von affenähnlichen Monstern, den sogenannten Reissern, angegriffen. Um sich gegen diese ständige Bedrohung von außerhalb zu verteidigen, herrschen in der Siedlung strenge Regeln, denen sich auch die Neuankömmlinge unterwerfen müssen. Statt in schwarz-weißen, düsteren Zeichnungen erzählen von Kummant und von Eckartsberg die Geschichte von Zack und Archers Ankunft in Fort Apache in glänzenden, vor Farbe strotzenden Bildern. Aber kann eine Erzählung von einer postapokalyptischen, bedrohlichen Zukunft auch in bunten Bildern funktionieren?

Abb.1: Auf dem Weg nach Fort Apache fährt ein Zug durch eine Landschaft voller rostiger Autos (*GUNG HO:* 8).

Postapokalyptische Erzählungen sind in der Populärkultur allgegenwärtig. Düstere Zukunftsvisionen vom Untergang der zivilisierten Welt durch Umweltkatastrophen (The Day after Tomorrow, 2004), Epidemien (Contagion, 2011), den Zusammenbruch der Wirtschaft (Edan Lepucki: *California*) oder Horden von Zombies (World War Z, 2013) finden sich in den unterschiedlichsten Medien und Genres. Kulturwissenschaftler sprechen von der »Zombie Renaissance« (Bishop 2009: 17) oder der »Bush-era zombie revival period« (Canavan 2010: 434), die ein gesteigertes Gefühl der Verletzlichkeit, insbesondere in der US-amerikanischen Kultur, nach dem 11. September, Hurrikan Katrina und der Rezession von 2008 widerspiegelt. Auch Comics setzen sich mit der Thematik auseinander. Einer der meistgele-

senen Comics der Gegenwart, *The Walking Dead* von Robert Kirkman (W), Tony Moore (P #1–6) und Charlie Adlard (P #7–), spielt in den von Zombies überrannten Vereinigten Staaten.

Benjamin von Eckartsberg und Thomas von Kummant legen mit *GUNG HO* eine deutschsprachige Comicserie vor, die, angesiedelt »[i]rgendwo in Europa« (*GUNG HO*: 5) in der »nahen Zukunft« (ibid.), ebenfalls einen postapokalyptischen Schauplatz vorweist. Das Artwork von *GUNG HO* unterscheidet sich allerdings doch deutlich von einigen anderen Comics, die man momentan in den Kontext der Postapokalypse stellen würde: *The Walking Dead* (2003–) natürlich, aber auch *28 Days Later* (2009–11) oder der etwas ältere *V for Vendetta* (1988–89). Die zerstörten Zivilisationen dieser Comics sind in düsterem schwarz-weiß gehalten oder zeigen nur gedämpfte Farben; in *28 Days Later* etwa sind die Zeichnungen in rot und schwarz gehalten. Dagegen erinnern die satten Knallfarben der detailreichen Zeichnungen aus *GUNG HO* eher an eine computeranimierte Fantasy-Welt, wie zum Beispiel in James Camerons AVATAR (2009).

Band 1 / Schwarze Schafe ist die Exposition der auf fünf Bände angelegten Serie. Die beiden titelgebenden schwarzen Schafe, die Brüder Zack und Archer Goodwoody, werden aus dem städtischen Waisenhaus in die Siedlung Nr. 16, genannt Fort Apache, überstellt. Diese liegt mitten in der »Gefahrenzone« (*GUNG HO*: 11) und kämpft mit knappen Ressourcen und gegen die wiederkehrenden Angriffe der Reisser genannten Monster, die in der Wildnis außerhalb der Mauern leben. Es wird schnell deutlich, dass der Begriff *Gung Ho*, der zu Beginn des Comics als »Slangbegriff für ›hitzköpfig und übermotiviert, ohne Rücksicht auf Verluste‹« (4) definiert wird, auf die beiden Brüder bezogen ist. Besonders Archer, der sich in der Kleiderausgabe umgehend mit einem T-Shirt, das mit der Aufschrift »Sexy Beast« bedruckt ist, ausstattet, kann es kaum abwarten, die Regeln der neuen Siedlung auszutesten und zu brechen.

Die Ästhetik des Comics ist beeindruckend. Die Geschichte beginnt langsam und lässt den Leser_innen Zeit, in den Bildern zu schwelgen. Die Lichteffekte der ersten Panels zeigen den Sonnenaufgang über Fort Apache; besonders die Kampfszenen im weiteren Verlauf gewinnen dadurch eine ganz eigene Lebendigkeit. Die Reisser, die das Fort angreifen, entwickeln auch oder gerade in dem strahlenden Abendrot ihre Bedrohlichkeit.

Abb. 2: Einer der Reisser ist in die Siedlung eingedrungen und macht Jagd auf die Bewohner (*GUNG HO:* 69).

Die Spinnennetze um Zack und Archers Wohnwagen, die so filigran gezeichnet sind, dass die Leser_in sie auf den ersten Blick fast übersieht, sind nur ein Beispiel unter vielen für den Detailreichtum der messerscharf abgegrenzten Panels. Die bunten Farben spiegeln die Fröhlichkeit und Unbeschwertheit der Goodwoody-Brüder wider. Der Comic präsentiert Zack und Archer in leuchtend orangen Overalls und in strahlendem Sonnenschein. Andere Bewohner der Siedlung 16 kontrastieren mit der Unbekümmertheit der Teenager; so ist zum Beispiel das Treffen zwischen der medikamentenabhängigen Céline und dem schmierigen Stadtkommandant Bagster in viel dunkleren Tönen gezeichnet als die beiden Brüder. Von Kummarts und von Eckartsbergs Comic erschafft in diesen bunten Bildern eine zunächst scheinbar unbeschwerte postapokalyptische Zukunft, in der aber dennoch eine (lange unsichtbare) Bedrohung vorhanden ist. Der Schauplatz Fort Apache wirkt nicht wie ein Auffanglager für elternlose Jugendliche, sondern vielmehr wie ein großer Abenteuerspielplatz, der die Leser_innen in seinen Bann zieht. Gerade die flapsigen Teenagercharaktere machen eine Identifikation allerdings nicht immer einfach. Archers Coolness und sein machohaftes Verhalten gegenüber den weiblichen Charakteren wirken überzeichnet und brechen den Ernst, der hinter der bunt illustrierten Geschichte liegt. Diese Brechung mag durchaus gewollt sein, macht es aber teilweise schwer, die Geschichte ernst zu nehmen. Im Kontrast zum chauvinistischen Flirtverhalten von Archer führt der Kampf seines Bruders Zack mit dem Reisser den Leser_innen die Brutalität und Düsternis dieser postapokalyptischen Zukunft sehr deutlich vor Augen.

Abb. 3: Eine Mauer mit Wachtürmen umschließt Siedlung 16 (*GUNG HO*: 7).

GUNG HO zeigt, dass eine postapokalyptische Geschichte sich durchaus in bunten Bildern erzählen lässt, ohne dass die dargestellte Welt dabei ihre Bedrohlichkeit einbüßt. Im Gegensatz zu anderen, in schwarz-weiß oder gedeckten Farben gehaltenen Comics erschafft *Band1/Schwarze Schafe* durch seine farbenfrohe Ästhetik eine lebendige und betörend schöne Zukunft mit detaillierten Landschaften in knallbunten Farben. Ein wenig ernsthaftere Charaktere hätten *Band1/Schwarze Schafe* vielleicht dennoch gutgetan, da die Erzählung dem Anspruch der Zeichnungen sprachlich und inhaltlich nicht immer gerecht wird. Es bleibt abzuwarten, wie sich Zack und Archer weiter entwickeln; ein spannender Anfang der Geschichte ist jedenfalls gemacht. *Band 2/Ohne Rücksicht auf Verluste* ist 2015 erschienen.

Abb. 4: Archer Goodwoody ist in bunten Farben gezeichnet (*GUNG HO*: 8).

Bibliografie

AVATAR (Avatar – Aufbruch nach Pandorra; 20th Century Fox; USA 2009; R: James Cameron)

Bishop, Kyle. »Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance«. In: *Journal of Popular Film and Television,* 1 (2009), S. 16–25.

Canavan, Gerry. »›We Are the Walking Dead‹: Race, Time, and Survival in Zombie Narrative«. In: *Extrapolation: a science fiction newsletter*, no. 51, 3 (2010), S. 431–454.

CONTAGION (Warner Bros.; USA 2011; R: Steven Soderbergh)

Kirkman, Robert (W), Tony Moore (P: #1–#6), Charlie Adlard (P: #7-present). 2003–present. *The Walking Dead.* Berkeley: Image comics.

Lepucki, Edan. *California.* New York: Hachette, 2014.

Moore, Alan (W), David Lloyd (A,C), Tony Weare (A), Steve Craddock (L), Steve Whittaker (C), Siobhan Dodds (C). 1988–1989. *V for Vendetta.* New York: Vertigo [DC Comics].

Nelson, Michael Alan (W), Declan Shelvey (P), Malek Oleksicki (P), Leonardo Manco (P), Alejandro Aragon (P), Ron Salas (P), Pablo Peppino (P), Ed Dukeshire (L), Nick Filardi (C). 2009–2011. *28 Days Later.* Los Angeles: BOOM! Studios.

THE DAY AFTER TOMORROW (20th Century Fox/Lionsgate; USA 2004; R: Roland Emmerich)

WORLD WAR Z (Paramount Pictures; USA 2013; R: Marc Forster)

GUNG HO

Band 1. Schwarze Schafe

Benjamin von Eckartsberg (W), Thomas von Kummant (P)
Ludwigsburg: Amigo Grafik Gbr, 2013
84 S., 22,00 Euro
ISBN 978-3-86425-385-0

Philosophische Mahlereien

Partyspass mit Kant rezensiert von Kévin Fischer

Ob Aristoteles, Kant oder Deleuze – wir haben uns ein völlig falsches Bild von ihnen gemacht. Nicolas Mahler lädt deshalb zum philosophischen Sit-in und zeichnet den Weg ihrer Räsonnements für uns noch einmal mit vergnügter Mine nach. Doch wird er seinem Vorhaben gerecht? Ich begab mich auf die exquisite Party und ging der Wahrheit auf den Grund ...

Wer sich in Philosophie, Psychologie oder Literaturwissenschaft ein wenig auskennt, der weiß, dass das Phänomen des Staunens schon seit Platon mit dem Philosophieren einhergeht und das des Lachens bereits von mehr als nur einem klugen Kopf untersucht wurde (z. B. von Aristoteles, Bergson, Freud). Sieht man von Nietzsches dionysischem Lachen (das seine Hörer wohl eher in Schrecken versetzt haben dürfte, als irgendwelche Sympathien in ihnen geweckt zu haben) einmal ab, so dürften Philosoph_innen höchstwahrscheinlich nur das Lachen der epikureischen Götter kennen, nicht jedoch ihr eigenes. Philosophie selbst scheint demnach genuin unwitzig zu sein. Oder haben Sie schon einmal einen transzendentalen Witz erzählt bekommen? Und wenn Philosoph_innen schon nicht selbst zum Lachen neigen, wieso dann nicht einfach *über* Philosoph_innen lachen?

Partyspass mit Kant lautet das neue Werk des preisgekrönten Wiener Zeichners Nicolas Mahler, dessen Titel, das bunt gestaltete Soft-Cover und der Klappentext seinem Leser suggerieren, die unterhaltsame Synthese aus Philosophie und Karikatur zu sein. Ein Cocktail aus Philosophie und Karikatur also – geht das?

Ja, das geht überraschend gut. *Aber*: Wer auf der Party mit Kant und Co. voll auf seine Kosten kommen möchte, der sei zugleich auf die Bedingung dieser Möglichkeit hingewiesen, welche jene ist, dass man nur über das lachen kann, was man auch bereits kennt. Wer mit den Aussagen des streunenden Philosophen auf der Party von Bekannten bereits überfordert ist und schlichtweg nichts mit diesem komischen Kauz anzufangen weiß, der sollte sich hüten, auf eine Philosophenparty mit dem hiesigen Kant zu gehen. Denn – und wie sollte es auch anders sein – Kant ist nicht allein auf der Party, sondern feiert zusammen mit 21 Kollegen seines Faches. Wer also die Theorien der verschiedenen Philosoph_innen nicht kennt, der wird aus den Zeichnungen Mahlers vermutlich nicht schlau werden. Falls Sie, ver-

ehrte Leserin und verehrter Leser, nicht wissen sollten, was es mit dem Kugelmenschen auf sich hat, wofür Simone de Beauvoir eingestanden hat oder warum sich die Vorstellung als lustig erweisen könnte, Wittgenstein einen ›Besen‹ in ›Stiel‹ und ›Bürste‹ zerlegen zu lassen, dann täten Sie gut daran, die 14 Euro in die nächstbeste philosophische Anthologie zu investieren. *Nota Bene*: Dem Lachen *über* geht hier notwendig ein Lachen *mit* dem jeweiligen Philosophen voraus.

Indes verhält sich die Party, nähme man denn die titelgebende Geschichte *Partyspass mit Kant* als Analogon zu einer tatsächlich stattfindenden Philosophenparty, äußerst realistisch: 22 kurze und voneinander unabhängige Geschichten von und über 22 Philosoph_innen, die sich am liebsten selbst beim Reden zuhören und sich fragen dürften, was die anderen denn überhaupt auf der Party zu suchen haben. Mag der Titel dem Buch als Philosophenparty zwar gerecht werden, so darf man sich von ihm jedoch nicht über den Inhalt der einzelnen Geschichten hinwegtäuschen lassen. Die Geschichten und Anekdoten, die man auf einer Party zu hören bekommt, haben in den seltensten Fällen selbst etwas mit dem Thema ›Party‹ zu tun. Zwar ließe sich Michel Foucaults Auftritt als Leiter eines Kuriositäten-Kabinetts durchaus auf das Werk als Party rückbeziehen, doch spätestens bei Geschichten wie *Fahrschule Schopenhauer* oder *Platons Zeugenaussage* wird deutlich, dass der Spaß nicht wirklich etwas mit einer Party, sondern vielmehr mit der Philosophie der einzelnen Denker_innen in einer für sie absurden Alltagssituation zu tun hat: Kleine, philosophische Canapés für zwischendurch. Wer solch eine Art kognitiver Leckerbissen zu verdauen weiß, dem werden sie unter Garantie auch munden.

Was die Zeichnungen Mahlers betrifft, gibt es nichts auszusetzen. Sein typisch minimalistischer Stil harmoniert perfekt mit der Darstellung der philosophischen Charakterköpfe, sodass z. B. ein Schopenhauer oder Montaigne auch ohne Augen, Ohren und Mund deutlich als ein solcher zu erkennen ist.

Die Idee einer grafischen Umsetzung kleiner philosophischer Geschichten mit Schmunzelfaktor, in denen sich die jeweiligen Akteur_innen gleichsam selbst *ad absurdum* führen, ist hingegen keineswegs neu. Von französischer Seite konnten z. B. bereits Jul und Charles Pépin mit ihrem Zweiteiler *Planet der Weisen. Enzyklopädie der Philosophie* auf ganzer Linie überzeugen.[1] Wer jedoch solch eine Qualität auch bei *Partyspass mit Kant* vermutet, wird bitter enttäuscht. Bereits im ersten Band liefern Mahlers französische Kollegen 53 (!) Geschichten, die jeweils sowohl von einem Teaser als auch von einer kurzweiligen und didaktisierten Biografie des jeweiligen Denkers und seines Denkens begleitet sind und zudem noch einen direkten Bezug zum Strip aufzuweisen haben. Von dem nützlichen Sach- und Personenregister, dem verdammt dicken Hardcover und der deutlich ästhetischeren Einbandgestaltung des Werks einmal abgesehen, erscheinen die 6 Euro, die man für dieses All-inclusive-Paket drauflegen muss, mehr als nur gerechtfertigt.

Man darf auch geteilter Meinung darüber sein, was den philosophischen Tiefgang Mahlers einzelner Geschichten betrifft. Zwar arbeitet er ausschließlich mit Originalzitaten – ich wiederhole: mit *Originalzitaten* –, ein Geniestreich, der als solcher bereits alle Achtung verdient, doch wer sich ein wenig im Werk der

einzelnen, hier präsentierten Philosoph_innen auskennt, der dürfte sich zu Recht fragen, ob nicht das eine oder andere Zitat dem Autor mehr karikaturalen Zündstoff hätte liefern können. Auch ein *Readymade* verdient, angemessen in Szene gesetzt zu werden! So fallen z. B. die Geschichten um Nietzsche oder Marx relativ schwach im Vergleich zu den wirklich gelungenen um Platon oder Kierkegaard aus, was bei Szenarien wie *Mit Karl Marx im Supermarkt* oder *Pfadfinderlager Friedrich Nietzsche* wahrlich nicht hätte sein müssen. Oder anders gesagt: Da ist noch viel ungenutztes (und vielleicht auch unbewusstes) Potenzial vorhanden! Und dies gilt nicht zuletzt auch in Bezug auf die zitierten Quellen. Man mag mich für einen Pedanten oder ›Spassverderber‹ halten, aber wenn man als Leser_in schon Eintrittsgeld in Form breiten Vorwissens zu entrichten hat, dann sollten einem auch die als gemeinhin zitierfähig geltenden, kritischen Ausgaben serviert werden und nicht die katerlastigen Surrogate der Hausmarke Suhrkamp. Man kredenze in Zukunft bitte Fisch *oder* Fleisch. Alles andere stößt nicht nur bitter auf, sondern erweckt zudem noch entweder den Verdacht auf unbedachtes Laientum oder stumpfes Product-Placement.

Aber noch ist nicht aller Tage Abend: *Partyspass mit Kant* präsentiert sich seiner Leserschaft als Kompendium sogenannter *Philosofunnies*. In diesem Sinne darf man sich vielleicht auch in Zukunft auf weitere Symposien dieser Art freuen. Und wie jeder aus eigener Erfahrung weiß, gehen Partys – und so auch diese – immer mit zwei Tatsachen einher: Irgendjemand, auf dessen Wiedersehen man sich ungemein freut, sagt im letzten Moment noch ab (Descartes oder Heidegger trifft man auf der Party z. B. nicht an) und irgendwer ist partytechnisch nicht in Höchstform (so z. B. Marx und Nietzsche).

Nichtsdestotrotz, Herr Mahler, es war eine weitestgehend amüsante Party mit alten Bekannten und neuen Geschichten. Doch in Zukunft muss da mehr kommen. Ansonsten gehe ich in Zukunft gleich auf die Party Ihrer französischen Kollegen oder lese lieber in den Originalquellen – Prost!

1] Charles Pépin (W), Jul (P): Planet der Weisen. Die Enzyklopädie der Philosophie. Ins Dt. übersetzt von Stephanie Singh. München: Knaus, 2013.

Partyspass mit Kant

Nicolas Mahler(W/A)
Berlin: Suhrkamp, 2015
191 S., 14,00 Euro
ISBN 978-3-518-46634-6 (Softcover)

Viktorianisches Wimmelbild

Scotland Yard rezensiert von Maike Duddek

Die Graphic Novel *Scotland Yard* von Dobbs und Stéphane Perger führt die Leser_innen in ein düsteres, von grausigen Verbrechen beherrschtes viktorianisches London. In beeindruckenden Bildern erzählt, verläuft sich die Story allerdings in einem Setting, das über das Ziel hinausschießt und sich in Tropen und vermeintlichen literarischen Raffinessen verliert.

London hat sich noch nicht von den Schrecken erholt, die durch Jack the Ripper ausgelöst wurden, da erschüttern neue grausame Morde die Metropole. Denn nachdem ein Gefangenentransport von geisteskranken Verbrechern misslingt, sind zwei hochgefährliche, unberechenbare Männer auf der Flucht. Inspector Gregson vom Scotland Yard, ohnehin schon Außenseiter im Team, muss sich der Konsequenzen annehmen und sich beweisen. Doch das kann nicht allein gelingen: Unvermutete Hilfe kommt von Seiten einer scharfsinnigen jungen Frau, einem Straßenjungen und der Londoner Unterwelt. Die Jagd nach den Verbrechern bleibt jedoch nicht ohne Opfer …

Die Geschichte, die Dobbs um Inspector Gregson – eigentlich eine Nebenfigur aus Arthur Conan Doyles Erzählungen um Sherlock Holmes – entwickelt, changiert zwischen Spielereien mit dem viktorianischen Literaturkanon und recht vorhersehbaren Motiven der Kriminalliteratur. Wenig originell wirkt Gregsons anfängliches Versagen, dem nicht nur Reue folgt, sondern auch Ermittlungen, die ihn an die Grenze seiner Berufsethik bringen. Und auch das gegenseitige Auflauern und Jagen zwischen Ermittlern und flüchtigen Verbrechern, das zwar die Spannung hochzuhalten vermag, wirkt beliebig. Zum Teil liegt das an der Art, wie die Figuren charakterisiert werden. Dobbs wagt nicht, die Leser_innen unter die Oberfläche blicken zu lassen; stattdessen werden die Figuren nur ausschnitthaft gezeigt. Weder über die Protagonist_innen noch über die Nebenfiguren kann ein Gesamtbild über Hintergründe und Konflikte gezeichnet werden, und somit bleiben zwangsläufig Fragen offen.

Dem geplagten Ermittler wird mit Faustine Clerval eine junge hübsche Assistentin zur Seite gestellt, bei der sich der Versuch erken-

nen lässt, sie als autonome, starke Person darzustellen. Doch letztendlich werden die Möglichkeiten, eine emanzipierte Frauenfigur zu zeichnen, nicht ausgeschöpft. Positiv bleibt jedoch zu bewerten, dass Clerval nicht explizit und ausschließlich als ›love interest‹ für Gregson eingesetzt wird, obgleich auch sie in der Funktion der ›damsel in distress‹ auftritt. Und auch auf der Gegenseite muss der Figurenbestand als problematisch aufgefasst werden: Im Kontext der sensationalistischen viktorianischen Epoche, die hier imaginiert wird, mag das Spiel mit Geisteskrankheiten und der morbiden Zelebrierung psychisch gestörter Mörder wohl seinen Reiz ausüben, aber Stigmatisierung und mangelnde Reflexion fügen Dobbs Figuren einen schalen Beigeschmack hinzu. Nicht zuletzt, weil am Ende die Grenzen von Gut und Böse klar abgesteckt und die ›Geisteskranken‹ einer – so mag man es interpretieren – gerechten Strafe im Verhältnis zu ihren Verbrechen zugeführt werden.

Dennoch gelingt es, in zwei Kapiteln eine Horrorgeschichte zu erzählen, die ihre Kraft aus den Abgründen der Figuren zieht. Viele dynamische, filmische Einstellungen lassen die Leser_innen nicht nur Gregson, sondern auch die anderen Figuren verfolgen. Ein Motiv, das sich dabei von Anfang an durch die Graphic Novel zieht, ist das Sehen: In Schock geweitete Augen in Nahaufnahme dominieren nicht wenige Panels und machen Schrecken deutlicher sichtbar, als wenn nur Blut und Gewalt abgebildet würden. Zudem werden die Figuren häufig beim Lauern und heimlichen Beobachten gezeigt, was den Leser_innen die Möglichkeit gibt, den eigenen Voyeurismus angesichts der schonungslos dargestellten grafischen Szenen zu reflektieren.

Berücksichtigt man die Verschränkung von Text und Bild, zeigt sich, dass erst Pergers Zeichnungen die Story adeln und eine beeindruckende, dichte Atmosphäre kreieren. Perger scheut sich nicht, Bilder hinter andere Panels fließen zu lassen, und in Momenten der steigenden Spannung die Panels sogar zu sprengen. Durchgängig extrem detailliert ausgearbeitete Aquarelle, bei denen auf klassisches *Inking* verzichtet wird, erzeugen Szenen von hohem naturalistischem Anspruch, wobei der Fokus auf scharfkantigen Schattierungen und damit Tiefe liegt. Gerade die Beschaffenheit der Aquarellfarbe erzeugt eine raue, unberechenbare Textur, die vor allem den Figuren eine fast schon hyperrealistische Materialität verleiht. In der Farbgestaltung hält sich Perger an gebrochene Farben, die in ihrer Vintage-Anmutung direkt Assoziationen zu einem trüben London wecken: So sind einige Seiten monochrom gehalten und nähern sich hierdurch dem Erscheinungsbild früher Fotografien an. Aber auch die Nuancen von Grau, Ocker oder Ziegel unterstützten Setting und Stimmung gekonnt. So werden warme Interieurs eher von Gelb dominiert, Londons Straßen von schmutzigem Grau und Abwassersysteme von sumpfigem Grün. Tiefes Schwarz ist dabei die Ausnahme. Von den getrübten Farben setzt sich sparsam, aber effektvoll eingesetztes kräftiges Rot ab: Wo Blut fließt, sticht diese Farbe den Leser_innen überdeutlich ins Auge, und ist dabei Marker für Horror.

Dobbs wagt in *Scotland Yard* einen großen Griff in die viktorianische Literatur, was mal mehr und mal weniger deutlich ausfällt. Gregson und Lestrade sind nicht die einzigen

Figuren, die er Arthur Conan Doyles Werk entlehnt. Auch andere Romane müssen ihr Personal zur Verfügung stellen. So interagieren in Dobbs' Post-Ripper-London Bram Stoker und Figuren aus seinem Werk *Dracula* miteinander. Dass da einer der Verbrecher auch noch einen Kinderreim aus *Alice im Wunderland* vorsingt, überrascht daher kaum. Was möglicherweise als postmoderne Verbeugung vor den großen Gestalten des 19. Jahrhunderts wirken soll, kommt nur leider als chaotisch und erzwungen daher. Der Doppelband ist gespickt mit Details, die wohl ein dichtes, authentisch schauriges viktorianisches London darstellen sollen.

Medizinische Kuriositäten, ein Flirt mit der kriminellen Unterschicht und eine morbide Faszination für Geisteskrankheit machen alles in allem deutlich: Dobbs und Perger imaginieren ein dunkles, blutiges London, das das echte zu Zeiten Jack the Rippers noch übertrumpfen will, doch verlieren sie sich in makabren Bildern und mangelnder Reflexion.

Scotland Yard

Dobbs (W) u. Stéphane Perger (P)
Berlin: Splitter, 2014
96 S., 19,80 Euro
ISBN 978-3-95839-033-1

Letum Leporis

Rabbids – La vie en rose rezensiert von Ullrich Cochanski

Es ist der Fluch alles Neuen, andauernd mit dem Alten verglichen zu werden. Produkte für die Jugend haben zusätzlich das Problem, dass dieser Vergleich von zynischen alten Männern vorgenommen wird. Und soweit es diesen ersichtlich ist, handelt es sich bei den »Rabbids« schlicht um Wiedergänger der Diddl-Maus: knutschkugelrunde Schutztalismane für die harten ersten Jahre an der weiterführenden Schule. Neben Federtaschen, Plüschtieren und Videospielen umfasst die erstaunlich profunde Rabbids-Produktpalette auch eine Comicserie, aus der nun mit *La vie en rose* der immerhin fünfte Band auf Deutsch vorliegt.

Die »Rabbids«, ursprünglich einmal ausgekoppelt aus dem Serienkanon des Jump 'n' Runs »Rayman«, haben sich seit ihren Auftritten als »Rayman's Raving Rabbids« nunmehr scheinbar gänzlich verselbstständigt. Die kegelförmigen Hasen besitzen eine gewisse Affinität zu Krachmacherei, Toilettenpapier und Kühen. Sie sind eine Mischung aus *ugly cute* und brachial gewollter Absurdität und bieten sich somit geradezu perfekt als Kulturbotschafter für die Gegenwart an.

Seinen letzten gesamtgesellschaftlich relevanten Auftritt hatte der Hase als solcher vermutlich, als Nena im westdeutschen Musikfernsehen noch mit Vorliebe Angorapullover trug. Die Zeit wäre also reif für eine Rückkehr des Hasen an die vorderste Front des gesellschaftlichen Diskurses. Allein: Wo sich die Empirie verweigert, da gerät auch die wohlwollendste Dialektik an ihre Grenzen. *Rabbids – La vie en rose* ist ein Dokument des Banalen, dem man auch mit der gewagtesten Analyse keinen tieferen Sinn abringen kann.

Jeder Gag macht das Dilemma der Autoren überdeutlich, eine Geschichte zu erzählen, die sich eben nicht im Slapstick erschöpft. Die Empathie gerade im Absurden, die klassische Comicquerulanten, Faulenzer und Versager wie Garfield oder Gaston liebenswert macht und auch ihrem Scheitern stets eine gewisse Würde abringt, geht den austauschbaren Rabbids vollständig ab. Im Grunde gibt es nur einen Witz, und der geht so: Die Rabbids benutzen ein Objekt des täglichen Lebens nicht wie gedacht. Sie verwechseln Zebras mit Zebrastreifen, gießen blumengemusterte Hemden mit Wasser, werfen Mobiltelefone in den Briefkasten oder halten Fische in der Waschmaschine. Entweder ›gelingt‹ diese Aktion nun, und die Umstehenden staunen Bauklötze, während der Hase debil lächelt, oder aber er scheitert in seinem Ansinnen und

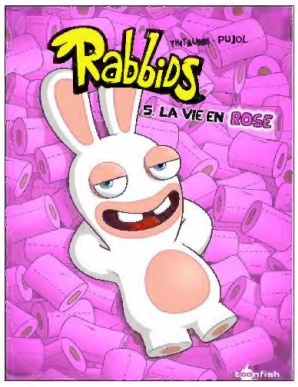
verzerrt darob die Fratze zu einer Ikone der Verzweiflung, einer Art Müllschluckerschockstarre mit ausgerenktem Unterkiefer. Der Text, der diese Pose begleitet, lautet unweigerlich »Bwaaah« (manchmal auch mit vier oder fünf A, was aber mit dem Grad des Erstaunens nicht zu korrelieren scheint).

Verlangen diese bahnbrechenden Skripte einmal nach weiblichen Akteuren, stopfen sich die anscheinend geschlechtslosen Rammler Melonen in die Oberbekleidung und tun dann das, was Frauen eben so tun: einkaufen, sich von Männern an der Hand halten, retten oder begutachten lassen. Man müsste sich über diese Darstellung echauffieren, wenn nicht zugleich der gesamte Rest des Werks den Eindruck maximalen Bananaramas erzeugen würde.

So demonstrieren die Autoren einen verheißungsvollen Hang zur Dekonstruktion der Panelgrenze; die Rabbids bewegen sich stellenweise auch vertikal zwischen den Riemen oder verlassen nach dem Ausklopfen des Teppichs das ganze Panel, um auch dieses einmal kräftig auszuklopfen. Einen bleibenden Eindruck jedoch hinterlassen diese Taschenspielereien kaum. Ein Gag immerhin, der die mysteriöse Anziehungskraft von Kühen auf Rabbids thematisiert, lässt nicht nur alle Rabbids auf einer Seite wie verrückt deren Blöken entgegen rennen – er entvölkert auch ganz folgerichtig die Seiten davor und danach, deren Sprechblasen und Requisiten verwaist zurückbleiben.

Hier hat der Band seinen stärksten Moment, weil er sich nicht scheut, sich mit Inbrunst ganz und gar dem Unsinn hinzugeben und diesem seine rigide Struktur zu opfern. Dieser Mut zum Absurden fehlt andernorts leider. Nun mag man einwenden, dass es nicht die Aufgabe von Thitaume und Pujol ist, ein offenkundiges Kommerzvehikel wie die Rabbids zu Feuilletonlieblingen zu machen. Dennoch entsteht beim Lesen der Eindruck einer vertanen Chance, denn gerade im Windschatten der absoluten Anspruchslosigkeit jedweder Zielgruppe hat die Popkultur einige ihrer besten Arbeiten abgeliefert – man denke nur einmal an Comicserien wie *Transformers* oder *G. I. Joe*, welche im Vergleich zum tristen Hasen-Slapstick wahre Diskursfeuerwerke abbrennen.

Letztendlich bleibt nur Momente, nachdem man *Rabbids – La vie en rose* milde erzürnt, belustigt oder gelangweilt wieder zugeklappt hat, kaum ein Eindruck. Die Diddl-Maus heißt jetzt Rabbid, und der Rabbid hat sogar einen Comic. Rechtfertigt das allein den Kauf? Vermutlich nicht. Als Simulation des Leseerlebnisses sei stattdessen empfohlen, in der Lokalzeitung allen Charakteren aus *Hägar der Schreckliche* rosa Hasenohren zu malen.



Rabbids. La vie en rose

Thitaume (W), Pujol (P), Mistablatte (C)
Übers. v. Martin Budde
Bielefeld: Splitter 2015
48 S., 11,95 Euro
ISBN 978-3-95839-916-7